

نمونه جدول بودجه بندی

انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	شناخت سبک ها و شیوه های طراحی صحنه و انتخاب وسایل صحنه	۱	۳
جلسه ۱	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ترمیم یک کوزه قدیمی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	آماده سازی وسایل نمایش تلویزیونی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ترمیم وسیله با مصالح ماکت سازی	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	تفکیک و دسته بندی وسایل یک سریال	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	قرار دادن وسایل در صحنه یک سریال	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	ساخت یک وسیله از مواد دورریختنی	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و ترمیم و آماده سازی لوازم صحنه	۲	نمایش و ارزیابی	-	۲

فصل دوم: ساخت لوازم صحنه

واحد یادگیری
(۱)

انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه

۱- مقدمه

انتخاب وسایل صحنه نقش مهمی در کل نمایش و یا فیلم دارد. همچنین، نقش ویژه‌ای در نشان دادن زمان، مکان و فضای متن نمایش است. وسایل صحنه به سه دسته تقسیم می‌شوند: وسایل صحنه، لوازم زینتی، لوازم و اسباب‌دستی مسئول وسایل صحنه و یا طراح، وسایل صحنه را براساس زمان و دوره تاریخی آن نمایش، از آرشیو و یا ائاثیه مستعمل انتخاب و یا بازآفرینی می‌کند. برای این کار او باید یک کار تحقیقی انجام دهد. وسایل صحنه یکی از دشوارترین کارهای فنی محسوب می‌شود.

۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج

۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز با نمایش تصاویر، اهمیت و نقش لوازم صحنه را در برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی و انتقال حس و حال و هوای متن برای هنرجویان بیان می‌کند. سپس به تقسیم‌بندی وسایل روی دیوارها، داخل صحنه و همراه بازیگران می‌پردازد. وسایل مورد استفاده روی دیوارها، به‌خصوص زمانی که مجریان و میهمان‌ها در حالت نشسته قرار دارند باید در ارتفاعی نصب شود که داخل کادر تصویر دیده شوند. وسایل داخل صحنه باید به گونه‌ای چیدمان شود که برای مجری، بازیگر و عوامل تولید مانند تصویربردار و صدابردار محدودیتی به وجود نیارد و در عین حال ترکیب‌بندی صحنه هم از بین نرود.

وسایل همراه مجریان و بازیگران و... باید به گونه‌ای انتخاب یا ساخته شوند که به راحتی مورد استفاده قرار گیرند و روی اجرا و بازی آنها تأثیر نداشته باشد.

انتخاب وسایل صحنه

هنرآموز برای انتخاب درست وسایل و لوازم صحنه با توجه به دوره تاریخی و سبک اجرای برنامه و نمایش تلویزیونی اهمیت پژوهش را بیان می‌کند و روش‌های پژوهشی را مانند (کتابخانه‌ای، میدانی و...) توضیح می‌دهد.

ترمیم

از آنجا که برخی از وسایل مورد نیاز در صحنه فرسوده و یا خراب شده‌اند، طراحان صحنه به کمک افراد ماهر، آنها را ترمیم می‌کنند و یا با قالب‌گیری، نمونه دیگری از روی آنها ساخته و قسمت‌های ناقص را ترمیم می‌کنند. هنرآموز تأکید می‌کند که امروز در دنیای هنر، بازسازی و مرمت آثار از حرفه‌های مهم است و در تولید برنامه و نمایش‌های تلویزیونی مورد استفاده قرار می‌گیرد.

آماده سازی

پس از اینکه وسایل و لوازم، انتخاب و ترمیم شد، برای استفاده در صحنه باید آنها را آماده‌سازی کرد. هنرآموز در این مرحله روش‌های مختلف مثل کهنه کاری و نو کردن وسایل را آموزش می‌دهد و از هنرجویان می‌خواهد تا آنها روش‌های تازه و جدیدی را پیشنهاد دهند.

مواد و مصالح

هنرآموز همراه با نمایش تصویر و نمونه‌هایی که هنرجویان جمع‌آوری، و در کلاس نصب نموده‌اند، ویژگی‌های مواد و مصالح مختلف را بیان کرده و آنها را به دو دسته مواد و مصالح ماکت سازی و معماری تقسیم‌بندی می‌کند و روش‌های کاربرد آنها را توضیح می‌دهد. پس از آن با نمایش تصویری، ابزار مورد نیاز را معرفی می‌کند و روش استفاده از آنها را بیان می‌کند و از هنرجویان می‌خواهد با تمرین ویژگی مواد و مصالح و ابزار را از نزدیک لمس کنند. در این مرحله لازم است نکات ایمنی کار با مواد و مصالح و ابزار یادآوری شود.

تفکیک و دسته‌بندی وسایل

در برنامه‌ها و نمایش‌های تلویزیونی وسایل زیادی مورد استفاده قرار می‌گیرد و با توجه به طولانی بودن زمان تصویربرداری، طراحان صحنه، آنها را دسته‌بندی نموده و در مکان مناسب نگهداری می‌کنند.

هنرآموز اهمیت دسته‌بندی را بر اساس کنداکتور برنامه بیان می‌کند و ترسیم جدول و چگونگی دسته‌بندی وسایل و تنظیم آن را توضیح می‌دهد.

قرار دادن وسایل صحنه

برخی از وسایل صحنه انتخاب، ترسیم و آماده‌سازی شده، و در زمان مونتاژ دکور در داخل دیوارها قرار می‌گیرند مانند در و پنجره که هم‌زمان این کار انجام می‌شود. وسایلی که در صحنه چیده می‌شود طبق نقشه و هماهنگ با نورپرداز پس از پایان نورپردازی و قبل از شروع تصویربرداری در صحنه قرار می‌گیرند، چون برخی از وسایل را به سختی تهیه شده‌اند و به نگهداری و مراقبت نیاز دارند تا در صحنه‌های دیگر نیز مورد استفاده قرار گیرند.

در زمان شروع تصویربرداری، وسایل همراه مجری یا بازیگران به صحنه آورده می‌شود، و در پایان برنامه توسط یکی از دستیاران طراح صحنه تحویل گرفته می‌شود و مجدداً در آرشیو یا انبار نگهداری می‌شود تا بار دیگر مورد استفاده قرار گیرد.

۴- نکات ایمنی و بهداشت

استفاده از لباس، ماسک، دستکش، رعایت نکات ایمنی در استفاده از وسایل برش مثل اره و کاتر و مانند آن

۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژورنال کارگاهی

ارزشیابی شایستگی انتخاب و ترمیم و آماده‌سازی لوازم صحنه

<p>شرح کار: هنرجویان در این واحد یادگیری با شناخت سبک‌ها و شیوه‌های طراحی صحنه در تولید یک برنامه تلویزیونی به انتخاب وسایل صحنه پرداخته و در صورت نیاز وسایل را ترمیم و اصلاح می‌کند و سپس چیدمان صحنه را انجام می‌دهد.</p>			
<p>استاندارد عملکرد: انتخاب وسایل صحنه از آرشیو و کهنه و نو کردن ابزار در صحنه طبق نظر طراح</p> <p>شاخص‌ها:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ شناخت سبک‌ها و شیوه‌های طراحی صحنه در هر دوره تاریخی جهت انتخاب وسایل ■ تفکیک و دسته‌بندی وسایل صحنه بر اساس تاریخ و سبک‌های آن ■ ترمیم وسایل و اتصال قطعات ■ چیدمان وسایل در صحنه 			
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: زمان: ۳ ساعت مکان: استودیو یا کارگاه صحنه ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.</p>			
<p>معیار شایستگی:</p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	تحلیل صحنه، انتخاب وسایل و طبقه‌بندی آن	۱	
۲	ترمیم و مناسب‌سازی وسایل صحنه و بستن قطعات	۲	
۳	چیدمان وسایل در صحنه و نصب دیواره	۲	
<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، صرفه‌جویی، تفکیک ضایعات، استفاده از ابزار و وسایل ایمن</p>		۲	
<p>میانگین نمرات</p>			*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			

نمونه جدول بودجه بندی:

ساخت لوازم صحنه

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۱	۳	آشنایی با ساخت لوازم و وسایل صحنه، نمایش تصویری	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۱
۲	۲	پژوهش و مشخص نمودن سبک طراحی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۱
۳	۱	طراحی در ورودی یک خانه روستایی و ساخت ماکت	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۲
۳	۱	ساخت ماکت با مواد دورریختنی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۲
۳	۱	نصب و ارائه وسایل صحنه	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۳
۴	-	ساخت یکی از وسایل کتاب با مصالح ماکت سازی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۳
۴	-	ساخت یکی از وسایل کتاب با مصالح معماری	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۲	ساخت لوازم صحنه	جلسه ۴

فصل دوم: ساخت لوازم صحنه

واحد یادگیری
(۲)

ساخت لوازم صحنه

۱- مقدمه

طراح صحنه با به وجود آوردن فضای مناسب و مطلوب جهت به نمایش در آوردن یک متن نمایش با در نظر گرفتن موضوع، زمان، مکان، سبک نمایش و هماهنگ با کارگردان و گروه فضای نمایش را می‌سازد. طراح صحنه باید برای دستیابی به موارد فوق علاوه بر داشتن اطلاعات تخصصی (و جامعی از معماری، نقاشی، پرسپکتیو، نقشه‌کشی، نور، رنگ، موسیقی، هنر فیلم و سینما، و غیره) به وسیله فراگیری و مطالعه تاریخ (تاریخ تحولات اجتماعی، تاریخ هنر، تاریخ تحولات صحنه‌آرایی، تاریخ تئاتر، تاریخ لباس) سبک‌شناسی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی و غیره اطلاعات خود را تکمیل نموده و با آگاهی کامل نسبت به ارائه طرح‌ها و ایده‌های خود عمل نماید.

۲- مواد و تجهیزات

میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج.

۳- دانش افزایی و شیوه تدریس

هنرآموز روش خواندن متن و شیوه تفکیک صحنه‌ها را با توجه به نوع برنامه یا نمایش تلویزیونی توضیح می‌دهد. کدام صحنه‌ها، به وسایلی نیاز دارند که باید طراحی و ساخته شوند.

پس از پژوهش برای انتخاب، ترمیم و آماده‌سازی وسایل صحنه در مرحله ساخت نیز تحقیق و بررسی انجام شده، سپس طراح به طراحی وسایل می‌پردازد. هنرآموز زمان طراحی وسایل روش‌های طراحی را برای هنرجویان بیان می‌کند و

توجه آنها را به دوره و زمان متن برنامه جلب می‌کند تا آنها در طراحی مجدد آن نکات را در نظر داشته باشند. طرح‌های هنرجویان هنگام طراحی چندین بار اصلاح می‌شود تا بهترین طرح برای ساخت انتخاب شود.

مواد و مصالح

پس از انتخاب طرح، هنرجویان مواد و مصالح مورد نیاز را پیشنهاد داده و با راهنمایی هنرآموز مناسب‌ترین آنها انتخاب شده و مرحله ساخت آغاز شود. همان‌طور که در فصل قبل اشاره شد از همان مواد و مصالح استفاده می‌شود با این تفاوت که تنوع بیشتری وجود دارد و سازنده لوازم امکان بیشتری برای انتخاب مواد و مصالح دارد.

مواد و مصالحی که قبلاً جمع‌آوری شده و در کلاس نصب گردیده قابل استفاده هستند و می‌توان مواد و مصالح دیگری را به آنها اضافه کرد. هنرآموز در تمرینات هنرجویان را راهنمایی می‌کند تا برخی از وسایل را با مواد و مصالح ماکت سازی و برخی دیگر را با مواد و مصالح معماری و واقعی بسازند.

هنرآموز با گروه هنرجویان، آنها را راهنمایی می‌کند، تا هر یک از وسایل را، از مواد و مصالح متفاوت و در اندازه و مقیاس‌های مختلف بسازند.

مواد و مصالح دور ریختنی: هنرآموز راهنمایی می‌کند که چگونه از دورریختنی‌ها برای ساخت لوازم جدید استفاده کرد. چرا که استفاده از مواد دورریختنی بسیار گسترده است. برای ساخت لوازم جدید می‌توان از مواد دورریختنی استفاده کرد. هنرآموز مواد دورریختنی مشابهی را بین هنرجویان تقسیم کند و هنرجویان براساس موضوع مشخص شده آن را بسازند.

نصب و ارائه وسایل صحنه

پس از ساخت وسایل، نصب و ارائه آنها در صحنه باید به گونه‌ای انجام گیرد تا از کاربرد بیشتری برخوردار باشند. نصب هر وسیله به گونه‌ای پیش‌بینی شود که آسیب نبینند؛ و در تصویربرداری مورد استفاده قرار گیرد.

وسایل ساخته شده‌ای که در صحنه چیده می‌شوند نیاز به نصب ندارند، به خصوص اگر صحنه داخلی باشد ولی وسایلی که در محیط باز قرار می‌گیرند باید طوری ساخته و نصب شوند تا مدت زیادی برای تصویربرداری قابل استفاده باشند.

۴- نکات ایمنی و بهداشت

مدیریت منابع دفع ضایعات صحنه - اخلاق حرفه‌ای - مدیریت زمان - رعایت نکات ایمنی در استفاده از ابزارها و وسایل.

۵- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، آزمون عملکردی.

ارزشیابی شایستگی ساخت لوازم صحنه

<p>شرح کار: هنرجویان در این واحد یادگیری با ساخت انواع وسایل صحنه از قطعات متنوع آشنا می‌شوند تا مهارت ساخت، مونتاژ، رنگ کردن، اتصال و جوشکاری وسایل و مانند آن را کسب کنند.</p>				
<p>استاندارد عملکرد: ساخت وسایل صحنه از قطعات موجود یا جدید بر طبق متن پیشنهادی و نصب آن در صحنه طبق برنامه</p> <p>شاخص‌ها:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ اندازه‌گیری و محاسبه دقیق ابعاد صحنه و وسایل آن و ترسیم طرح اولیه ■ انتخاب و ترکیب مواد بر اساس طرح اولیه ■ ساخت وسایل صحنه به صورت سرهم‌بندی قطعات (مونتاژ)، رنگ کاری و... ■ ارائه وسایل صحنه به صورت کامل 				
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: زمان: ۳ ساعت مکان: استودیو و یا کارگاه صحنه</p> <p>ابزار و تجهیزات: میز کار، صندلی، انواع گیره، مغار، چوب ساب، انواع اره مخصوص چوب و فلز، کاترهای بزرگ و کوچک، انواع قلم، چسب، رنگ، دریل، گراف، پمپ باد، ابزار رنگ‌پاش، انواع فوم، گچ، مقوا، اسفنج</p>				
<p>معیار شایستگی:</p>				
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو	
۱	طراحی وسایل صحنه	۱		
۲	تهیه مواد و مصالح	۱		
۳	ساخت وسایل صحنه	۲		
	<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: مدیریت منابع، دفع ضایعات صحنه، اخلاق حرفه‌ای، مدیریت زمان، استفاده از ابزارها و وسایل ایمن</p>		۲	
	<p>میانگین نمرات</p>			*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>				

نمونه جدول بودجه‌بندی:

انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

جلسه	واحد یادگیری	فصل	رئوس محتوا	زمان	
				نظری	عملی
جلسه ۱	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	آشنایی با انواع متن‌های نمایشی و طراحی و انتخاب پارچه و لباس	۱	۳
جلسه ۱	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	ساختار تولید یک فیلم و مراحل تولید آن	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	تحلیل و بررسی شخصیت‌های نمایشی	۱	۳
جلسه ۲	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	سایزبندی استاندارد، سایزبندی و اندازه‌گیری افراد	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	انتخاب لباس و تغییر شکل دادن لباس	۱	۳
جلسه ۳	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	طراحی و ساخت ملزومات	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	جوهرات و زیورآلات	۱	۳
جلسه ۴	انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت	۳	نمایش و ارزیابی	-	۲

فصل سوم: اجرای لباس شخصیت

انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

واحد یادگیری
(۱)

۱- مقدمه

برای ساخت یک فیلم، عوامل معینی حضور دارند که هر کدام تخصص و حرفه خاص خود را دارند. در ابتدا نحوه کار هر کدام از عوامل سازنده فیلم به‌طور خلاصه توضیح داده می‌شود، تا در طول مسیر آگاهی لازم در مورد وظایف هر یک از اعضا و ارتباطی که با سایر عوامل دارند، به‌دست آید.

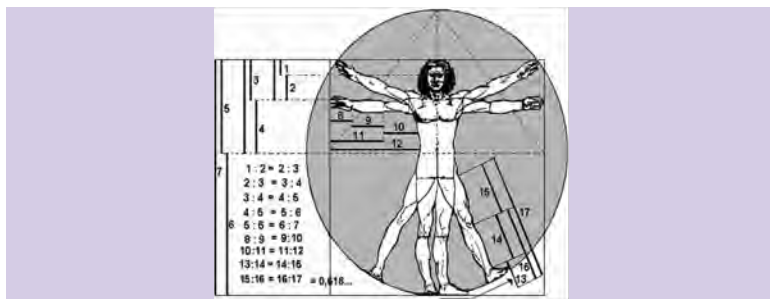
در این فصل با شناخت آناتومی بدن، ابزار و وسایل لازم برای طراحی، شخصیت‌پردازی و شخصیت‌های داستان به منظور طراحی لباس و استفاده از ملزومات (کلاه، کیف و...) همچنین شناخت دوخت‌های پایه و تهیه الگوهای ساده لباس آشنا خواهیم شد.

۲- مواد و تجهیزات

ابزار اندازه‌گیری (متر)، کاغذ و مداد و خط کش برای کشیدن جدول اندازه‌گیری، تخته‌شاسی، کاغذهای مخصوص طراحی، مداد طراحی B، B2، پاک‌کن و تراش، مانکن چوبی، تصاویر مختلف از فیلم و نمایش، فیلم و نمایش نامه، ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ، لباس‌های مختلف، ابزار نوشتاری مانند، دفتر یادداشت، پارچه مناسب و ارزان مانند چلوار و چیت، ابزار دوخت (سوزن، نخ، قیچی، متر و صابون طراحی)

۳- دانش افزایی

مقیاس آناتومی بدن (داوینچی)



آناتومی بدن، مطالعه و شناخت بدن انسان و ارتباط آن با اجزای دیگر اندامهاست. آناتومی به عنوان پایه علم پزشکی از اصول مهم در رشته تربیت بدنی بوده که دارای سه رسالت نام گذاری اجزای بدن، جغرافیای بدن و همگامی با پیشرفت‌های کاربردی است. به‌طور کلی حرکات حول سه محور اصلی ساجیتال، فرونتال و ورتیکال انجام می‌شود. این حرکات شامل فلکشن، اکستنشن، آداکشن و آداکشن می‌باشند.

اصطلاحات جهت یابی:

فوقانی: به بخشی اطلاق می‌گردد که بالاتر از دیگر قسمت‌ها قرار گیرد. مثل سر نسبت به شانه درحالت فوقانی قرار گرفته است.

تحتانی: به بخشی می‌گویند که پایین‌تر از دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل شانه نسبت به سر در وضعیت تحتانی قرار گرفته است.

قدامی: به بخشی اطلاق می‌شود که در جلوی دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل استخوان جناغ نسبت به ستون مهره‌های پشتی.

خلفی: به بخشی اطلاق می‌شود که در پشت دیگر قسمت‌ها قرار گرفته باشد. مثل ستون مهره‌های پشتی نسبت به جناغ سینه.

داخلی: به بخشی اطلاق می‌شود که نسبت به قسمت‌های دیگر به خط میانی بدن نزدیک‌تر می‌باشد. مثل استخوان ترقوه نسبت به مفصل شانه.

خارجی: بخشی که نسبت به قسمت‌های دیگر از خط میانی بدن دورتر است. مثل شانه نسبت به استخوان ترقوه.

پروگزیمال: به سر بالایی هر عضو که به تنه نزدیک‌تر باشد می‌گویند. مثل مچ دست نسبت به انگشتان در وضعیت پروگزیمال قرار دارد.

دیستال: به سر پایینی هر عضو که از تنه دورتر می‌باشد می‌گویند. مثل انگشتان دست نسبت به مچ دست در وضعیت دیستال قرار دارند.

سطوح حرکتی: برای شناخت حرکت باید بدانیم این حرکت بر چه سطحی و حول چه محوری انجام گرفته است.

سطح ساجیتال (سهمی): سطحی عمودی است که از قسمت جلو به عقب بدن امتداد داشته و بدن را به دو قسمت راست و چپ تقسیم می‌کند.

سطح فرونتال (عرضی): سطحی عمودی است که از پهلو وارد بدن شده و بدن را به دو قسمت جلو و عقب تقسیم می‌کند.

سطح هوریزونتال (افقی): سطحی افقی و موازی با زمین که از جلو به عقب وارد بدن شده و بدن را به دو قسمت فوقانی و تحتانی تقسیم می‌کند.

محورهای حرکتی: بدن انسان دارای سه محور حرکتی است که حرکات مختلف بدن حول این سه محور انجام می‌گیرد. این محورها از تلاقی سطح حرکتی به وجود می‌آیند. شامل:

محور ساجیتال (سهمی): محوری افقی است که از میان بدن و به طور افقی از جلو به عقب می‌گذرد، به آن محور قدامی خلفی گویند. این محور از تلاقی دو سطح افقی و سهمی به وجود می‌آید و بر سطح حرکتی فرونتال عمود است.

محور فرونتال (عرضی): محوری افقی است که از پهلو از یک طرف به دیگر طرف بدن امتداد می‌یابد که به آن محور تاجی نیز گویند. این محور از تلاقی دو سطح افقی و عرضی به وجود آمده و بر سطح حرکتی ساجیتال عمود است.

محور ورتیکال (طولی): محوری عمودی است که از نقطه مرکزی بالای سر به طرف پایین عبور کرده و بر زمین عمود است. این محور از برخورد دو سطح ساجیتال و فرونتال به وجود آمده و بر سطح حرکتی هوریزونتال عمود می‌باشد.

حرکات موجود در سطوح و محورهای حرکتی

خم شدن (فلکشن): این حرکت حول محور فرونتال و در سطح ساجیتال انجام شده و در آن زاویه مفصل کم می‌شود.

باز شدن (اکستنشن): این حرکت حول محور فرونتال و بر سطح ساجیتال انجام شده و در آن زاویه مفصل افزایش می‌یابد.

دور شدن (آبداکشن): این حرکت حول محور ساجیتال و بر سطح فرونتال انجام شده و در آن عضو از خط میانی بدن دور می‌شود.

نزدیک شدن (آداکشن): این حرکت حول محور ساجیتال و بر سطح فرونتال انجام شده و در آن عضو به خط میانی بدن نزدیک می‌شود.

چرخش (روتیشن): این حرکت حول محور ورتیکال و بر سطح هوریزونتال انجام

شده و در آن نمای قدامی بدن یا عضو مربوطه به جهت‌های راست و چپ می‌چرخد. **حرکت دورانی:** این حرکت که در آن تمام یا بخشی از بدن به صورت یک دایره حرکت می‌کند و ترکیبی از چندین حرکت است.

طراحی اندام

برای درک اهمیت ابزار طراحی، هنرجو باید شناخت مختصری از ابزار داشته باشد. کاغذهای طراحی از نوع کاهی و زبر برای طراحی مناسب‌تر هستند و مدادهای B نسبت به مدادهای HB نرم‌تر و برای طراحی مناسب‌تر هستند. مدادهای H که خیلی سخت و کم رنگ هستند، مناسب طراحی نیستند. تخته شاسی و ابعاد کاغذها بهتر است در ابعاد A3 باشد.

ابعاد بدن در سنین و جنسیت‌های مختلف، متفاوت است، همچنین با توجه به مناطق مختلف و کشورهای دیگر، اندازه‌ها تغییر می‌کنند. ولی اندازه‌های استاندارد که بر اساس جدول استاندارد جهانی تنظیم شده است بنابراین طراحی آناتومی نیز بر اساس استاندارد جهانی صورت می‌گیرد. از نمونه‌های اندام استاندارد، مانکن‌های چوبی هستند که بر اساس این استاندارد ساخته شده‌اند.

شخصیت‌پردازی در نمایش

یکی از عناصر مهم بعد از پی‌رنگ، شخصیت و شخصیت‌پردازی در داستان است. پرداختن به این امر دشوارتر از پی‌رنگ داستان است چرا که کارهای یک شخصیت می‌تواند مورد تقلید و تکرار قرار گیرد و تأثیر بسزایی بر روی خواننده بگذارد. و به طبع تأثیر بسیاری بر جامعه دارد. این امر زمانی رخ می‌دهد که نویسنده با استادی و مهارت بتواند شخصیت نیرومند و جالب توجهی ارائه دهد. گاه پی‌رنگ، تحت تأثیر شخصیت قرار می‌گیرد. به همین دلیل این عنصر یکی از عناصر مهم و حائز اهمیت در داستان است. اعمال شخصیت‌های داستان باید از طریق عواطف، امیال و دغدغه‌های شخصی آنها به حوادث پی‌درپی منجر شود. تنها از این طریق است که داستان در تفسیر زندگی که از عمده‌ترین عوامل کشش ما به سوی خواندن است، موفق می‌شود و مورد استقبال قرار می‌گیرد.

تعریف شخصیت و شخصیت‌پردازی

امروزه شخصیت‌ها، دنیای آنها، رفتار و کردارشان، هر چه عجیب باشد باید در نظر خواننده و در قلمرو داستان زنده، معقول و باورکردنی باشد. یکی از معیارهای سنجش رمان خوب و موفق، شخصیت‌های معقول و پذیرفتنی آنهاست. با این سخن می‌توان شخصیت را در داستان این گونه تعریف کرد:

اشخاص ساخته شده‌ای (مخلوقی) را که در داستان و نمایشنامه حضور می‌یابند شخصیت می‌نامند. این شخصیت در اثر روایتی یا نمایشی، فردی است که کیفیت روانی و اخلاقی او در عمل و آنچه می‌گوید و انجام می‌دهد وجود داشته باشد. خلق چنین شخصیت‌هایی به وسیله نویسنده برای معرفی و شناخت به خواننده در حیطه داستان را شخصیت‌پردازی می‌گویند. این شخصیت‌ها گاه صاف، ساده و گاه شگفت‌انگیز و پیچیده هستند در هر صورت الگویی از شخصیت‌های حقیقی و واقعی افراد هستند.

نویسنده برای آنکه بتواند شخصیت قابل قبولی را عرضه کند باید سه نکته را در نظر داشته باشد:

۱ شخصیت‌ها باید در رفتارها و اخلاقشان استوار و ثابت قدم باشند و در وضعیت و موقعیت‌های مختلف رفتار و اعمالی متناسب داشته و برای تغییر رفتار خود دلیل قانع‌کننده داشته باشند و در برخورد با حوادث واکنشی طبیعی و منطقی از خود نشان دهند.

۲ شخصیت‌ها برای آنچه که انجام می‌دهند باید انگیزه و دلیل معقولی داشته باشند. «به خصوص وقتی که تغییری در رفتار و کردار آنها پیدا شود.» (میرصادقی، ۱۳۸۵: ۸۵) ممکن است در خلال داستان دلیل تغییر رفتار را نفهمیم اما به هر حال در پایان داستان باید دلیل آن را دریابیم.

۳ شخصیت‌های داستان باید پذیرفتنی و واقعی جلوه کنند. آنها نباید مطلقاً خوب یا مطلقاً بد باشند. بلکه لازم است آمیزه و ترکیبی از هر دو و «مجموعه‌ای از فردیت و اجتماع» باشند. (همان: ۸۶)

شخصیت‌های داستان، ساخته و پرداخته دست نویسنده است که گاه ما با تشابه آنها در عالم واقع روبرو بوده‌ایم و گاه هیچ شناختی نداریم. در هر دو حال می‌دانیم که شخصیت‌ها نتیجه مشاهده و تجربه نویسنده است و باید در محیط و حیطه داستان قابل قبول جلوه کند. ذکر یک نکته مهم در اینجا لازم است که شخصیت‌های داستان باید در دنیای ساختگی داستان و در متن حوادث، مورد توجه قرار گیرند نه در بیرون آن.

شیوه‌های شخصیت‌پردازی

نویسنده ممکن است برای شخصیت‌پردازی در داستان سه شیوه را در پیش بگیرد:

۱ بیان و اراده صریح شخصیت‌ها با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم و شفاف. به تعبیر دیگر نویسنده با شرح و تحلیل رفتار، اعمال، خصلت و افکار شخصیت‌ها آدم‌های داستانش را به خواننده معرفی می‌کند یا از زاویه دید شخصی در داستان، خصوصیات و رفتارهای شخصیت‌های دیگر داستان توضیح

داده می‌شود و اعمال آنها مورد تفسیر و تعبیر قرار می‌گیرد. موفقیت در نحوه ارائه صریح شخصیت‌ها بسته به خصوصیات شخص راوی یا «ویژگی‌های نویسنده دانای کل است.» (همان: ۸۷) رمان «کلاغ‌ها و آدم‌ها» اثر جمال میرصادقی به شیوه دانای کل محدود به ذهن شخصیت اصلی روایت می‌کند و «شوهر آهو خانم» اثر علی محمد افغانی با چنین شیوه‌ای نوشته شده است و شخصیت‌های داستان را نویسنده دانای کل با شرح و تفسیر ارائه داده است. این روش از امتیاز وضوح و ایجاز در شخصیت‌پردازی برخوردار است اما این روش به تنهایی نمی‌تواند به کار رود چرا که در داستان با وجود شخصیت باید عملی باشد و خصوصیات خلقی و روحی در برخورد با حوادث مشخص و برجسته شود.

۲ ارائه شخصیت‌ها از طریق «عمل آنها با کمی شرح و تفسیر یا بدون آن.» (همان: ۸۹) این گونه نشان دادن شخصیت‌ها از مختصات روش نمایشی است، زیرا از طریق اعمال و رفتار اشخاص است که آنها را می‌شناسیم در صحنه تئاتر یا نمایش هنرپیشه با رفتار و گفتار خود را به ما معرفی می‌کند و در داستان و رمان نیز از طریق اعمال و گفتار شخصیت‌هاست که خواننده به ماهیت آنها پی می‌برد. «اغلب نویسندگان ترجیح می‌دهند از روش نمایشی در پرداخت شخصیت‌هایشان استفاده کنند.» (همان: ۹۱) و به جای گفتن، آن را تصویر کنند.

۳ ارائه درون شخصیت، بی‌تعبیر و تفسیر. نویسنده بازتاب خصوصیات درونی و پیچیده یک انسان را در اثر خود نشان می‌دهد. به این ترتیب با نمایش عمل‌ها و واکنش‌ها و عواطف درونی شخصیت خواننده به‌طور غیرمستقیم شخصیت داستان را می‌شناسد. رمان «جریان سیال ذهن» از این روش پیروی می‌کند و عمل داستانی در درون این شخصیت‌ها به وقوع می‌پیوندد و «خواننده به‌طور غیرمستقیم در جریان شعور آگاه و ناآگاه شخصیت‌های داستان قرار می‌گیرد.» (همان: ۹۲) رمان «شازده احتجاب» هوشنگ گلشیری از این نوع است.



طراحی شخصیت بر مبنای بدن

اولین انگیزه شکل‌گیری و ساخت تصویر، مجذوب ساختن و جلب نظر بیننده و ارائه مفاهیم و احساس دراماتیک با توجه به ویژگی فرم و رنگ‌هاست و برای رسیدن به این هدف، طراح از تکنیک‌های خاصی بهره می‌جوید. اما تکنیک اصلی و بنیادین تصویرگری چیست؟

تضاد، ترکیب و همگونی فرم و رنگ‌ها، کنتراست یا تضاد رنگ‌ها در فیلم‌های رنگی و تضاد بین سیاه و سفید در فیلم‌های سیاه و سفید؛ همچنین کاربرد تونالیته‌های گوناگون می‌تواند ویژگی‌های خاصی به تصاویر مورد استفاده بدهد. البته باید شناخت تأثیر روانی فرم و رنگ‌ها را کاملاً در نظر گرفت.

انتخاب فرم و رنگ صحیح برای هویت بخشی و خصوصیات موضوع بر تأثیرگذاری کامل تأکید می‌کند. همچنین انتخاب غلط و نابجا موجب تأثیر ناخوشایند یا بی‌خاصیت ساختن آنها می‌گردد.

هر شکلی را در طبیعت می‌توان، به یکی از عناصر بصری (نقطه، خط، سطح و حجم) و یا ترکیبی از آنها، خلاصه و ساده کرد. این چهار عنصر اصلی را که ما همواره در طبیعت می‌بینیم و درباره آنها فکر می‌کنیم، در رابطه با نور، رنگ، حرکت و زمان قابل تغییرند و در صورتی که در اندازه، شکل، موقعیت، جهت و تراکم آنها تغییراتی داده شود، تنوع بی‌شماری می‌یابند و به مفاهیم تازه‌تری بدل می‌شوند، که از این راه، امکانات بیانی بی‌شماری در آفرینش آثار هنری در اختیار هنرمند قرار می‌گیرد.

گروه تولید برنامه عوامل سازنده فیلم

برای ساخت یک فیلم عوامل معینی حضور دارند که هر کدام تخصص و حرفه خاص خود را داشته و در بخشی از ساخت و تهیه فیلم دخیل می‌باشد. میزان حضور و فعالیت این عوامل در تئاتر، سینما و تلویزیون کمی متفاوت است، به طوری که مثلاً فیلمبردار در تئاتر حضور ندارد ولی در دو شاخه دیگر یعنی سینما و تلویزیون نقش حساس و مهمی را در ساخت اثر ایفا می‌کند. بقیه عوامل اصلی کم و بیش در سه شاخه مورد، نظر و طیفه همسانی دارند. در اینجا ابتدا نحوه کار هر کدام از عوامل سازنده فیلم به طور خلاصه توضیح داده می‌شود تا در طول متن آگاهی لازم در مورد کار هر یک و ارتباطی که با سایر عوامل برقرار می‌گردد، ارائه شده باشد. نویسنده: ابتدا نویسنده قصه و فیلم نامه یک اثر را نوشته یا از داستان و متنی برداشت شخصی نموده و آن را به صورت نمایشنامه یا فیلمنامه باز آفرینی می‌نماید. ویژگی نمایشنامه، مشخص بودن فضای نمایش، زمان و شخصیت‌های اثر و همچنین گویا بودن متن گفتاری، شخصیت‌های اثر است. به طوری که خواننده

با خواندن هر صحنه اطلاعات کاملی در خصوص فضا و زمان، دکور، لباس، نور و حتی حالات روحی، شخصیت‌ها پیدا کند. گفتار هر شخصیت گویا و مشخص بوده و چگونگی لحن بیان آن نیز معین شده است. آثار شکسپیر از نمونه‌های عالی و ارزنده‌ای است که در طول قرن‌ها بارها و بارها به صورت تئاتر و فیلم سینمایی و مجموعه‌های تلویزیونی در آمده و نشانگر قدرت و توانایی نویسنده آن آثار است، آثاری که با گذشت قرن‌ها همچنان قدرت تأثیرگذاری خود را بر مخاطب حفظ کرده است.

تهیه‌کننده: تهیه‌کننده، سرمایه‌گذاری تهیه و تولید یک اثر را عهده‌دار است. او می‌تواند از بودجه شخصی اقدام به تهیه فیلم نماید و یا با یک شرکت و کمپانی سازنده فیلم قرارداد بسته و کار تهیه و ساخت فیلم را آغاز کند. ابتدا با نویسنده و متن نمایش ارتباط برقرار کرده و پس از تأیید برای ساخت فیلم، شروع به برآورد کردن هزینه‌ها می‌نماید. او می‌بایست تمامی هزینه‌ها، از ساخت دکور، دوخت و تهیه لباس‌ها و لوازم جانبی آنها، وسایل گریم، نور، فیلمبرداری و کلیه عوامل گرفته تا دستمزد هر کدام از افراد از جمله عوامل فنی و بازیگران را در نظر بگیرد. در اینجاست که تهیه‌کننده شروع به اولویت دادن‌ها نموده و برای اینکه دچار کسر بودجه نگردد، آنچه را که به نظر غیر ضروری می‌آید از لیست تهیه و خرید حذف می‌نماید.

کارگردان: کارگردان نقش هماهنگ‌کننده و ایجاد ارتباط بین تمامی عوامل فیلم با یکدیگر را به عهده دارد. او به تمامی افراد وظایفشان را گوشزد کرده و مسیر تهیه و خلق یک اثر را هدایت و راهنمایی می‌کند. کارگردان باید فردی خلاق و باهوش باشد و در عین حال توانایی بالایی در به انجام رساندن پروژه داشته باشد. یک کارگردان موفق هدف نویسنده را به خوبی به اجرا می‌رساند، در حالی که به متن وفادار است به خلاقیت‌های خاصی هم دست پیدا می‌کند و تمامی عوامل را نیز ترغیب به این کار می‌نماید. تمامی افراد در اجرای برنامه و کارهای خود با او مشورت می‌نمایند و در نهایت باید خواسته‌های کارگردان را اجرا کنند. همه نقشه‌های مناسب برای لوازم که در اصطلاح «طرح» نامیده می‌شود، با مشورت کارگردان آغاز و تکامل آنها از طریق مشاوره مداوم با او امکان‌پذیر می‌شود. هر کارگردان خبره می‌داند که هر وسیله و اثاثی دارای معنایی است. همچنین هر قدر که وجود آن در صحنه لازم باشد، نباید باعث پرت شدن حواس تماشاگر و از بین رفتن تأثیر بازی بازیگر شود. کارگردان با تجربه می‌داند که بهترین تأثیر و بازخورد هر وسیله، هر زمان و هر مکان چگونه و به چه ترتیبی صورت می‌پذیرد و کارکردن با چنین کارگردانی برای یک طراح امتیاز بزرگی محسوب می‌گردد و در نهایت این ارتباط با کارگردان بر روی بودجه و محصول نهایی تأثیر می‌گذارد. بهترین روش برای پیش نیامدن خطاهای اجتناب‌ناپذیر این است که طراح تا آنجا

که ممکن است در جلسات تمرین نمایشنامه شرکت و از نحوه به کارگیری لوازم، اطلاع دقیق کسب نماید.

مدیر تولید: وظیفه هماهنگی عوامل تولید را به عهده دارد و نظارت کافی بر روی مراحل اجرای کار، قراردادهای مالی و کسب مجوزهای لازم را دارد. او هماهنگی خریدهای مربوط به صحنه و لباس را انجام داده و بودجه مورد نیاز را از تهیه کننده گرفته و برای مصارف مختلف فراهم می نماید.

فیلمبردار: مسئولیت فیلمبرداری یک اثر را عهده دار است. او از کارگردان دستور گرفته و نماهای مورد نظر را فیلمبرداری می کند. در تئاتر فیلمبردار حضور ندارد. در تلویزیون غالباً چند فیلمبردار در استودیو حضور دارند و در سینما معمولاً از یک فیلمبردار استفاده می شود که البته نقش اساسی تری را به عهده دارد.

منشی صحنه: وظیفه یادداشت کردن پلان های مورد نظر کارگردان را به عهده دارد و علاوه بر آن وظایف بسیار زیاد دیگری را نیز عهده دار است، از جمله یادآوری متن گفتگو و دیالوگ ها به بازیگران، یادداشت حرکات، میزانشن ها، یادداشت محل قرارگیری اشیاء، لباس بازیگران و تکرار آن در صحنه های مختلف و در نهایت به ثبت رساندن کلیه مراحل کار.

طراح صحنه: وظیفه طراحی و نظارت بر ساخت دکور را دارد. طراح صحنه ابتدا با متن آشنا شده و سپس کار طراحی و ترسیم صحنه و دکور را آغاز می نماید. پس از تأیید کارگردان مراحل ساخت دکور آغاز می شود. در کلیه مراحل ساخت، نظارت داشته و در نهایت جایگاه تمامی اشیای صحنه را مشخص می نماید.

طراح لباس: مسئولیت طراحی و نظارت بر دوخت و اجرای لباس های صحنه را دارد. همچنین تهیه وسایل جانبی لباس ها نیز بر عهده او است. او نیز همانند دیگر عوامل هنری و فنی پس از تأیید طرح هایش توسط کارگردان، مرحله اجرای کار را آغاز نموده و با در نظر گرفتن شخصیت ها و سایز بازیگران دستورات لازم را به خیاط می دهد. **گریمر:** وظیفه گریمر یا چهره پردازی بازیگران را بر طبق شخصیت آنها به عهده دارد. ارتباط گریمر با طراح لباس و آشنایی با چگونگی رنگ و فرم لباس شخصیت های بازی، نقش بسیار مهمی در ارائه بهتر گریمر است.

صدا بردار: وظیفه ضبط صدای فیلم (صدای بازیگران، محیط و افکت های ویژه) را به عهده دارد. در بسیار موارد که میکروفون باید در لباس بازیگران نصب شود. **تدوین گر:** وظیفه تدوین فیلم، کنار هم قرار دادن نماها با رعایت خط داستانی را به عهده دارد.

نورپرداز: وظیفه طراحی و تنظیم نور صحنه را داشته و به زیبایی و جلوه صحنه با توجه به مفاهیم نورپردازی می پردازد. همچنین به جلوه گر شدن بازیگر و لباس آن در صحنه توجه داشته و در بسیاری موارد در به وجود آوردن حس و حال فضای نمایش، کمک شایانی به بازیگر و صحنه و لباس می کند.

آهنگ‌ساز: مسئولیت ساخت موسیقی فیلم را براساس ساختار فیلم به عهده دارد.
بازیگر: وظیفه ارائه تیپ مشخص شده‌ای را که در فیلمنامه ذکر شده است با نظرکارگردان به عهده دارد.

انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار

در تکنیک‌های خاص طراحی و ساخت لباس، قانون مطلقی وجود ندارد. بلکه هر طراحی با توجه به میزان استعداد و تجربه خود، میزان توانایی مالی پروژه، شیوه‌های ساخت لباس خود را انتخاب می‌کند. با این وجود چند روش شناخته شده وجود دارد که در اغلب اوقات کار طراحان را در سهل‌ترین شکل ممکن پیش برده است. الگوهای ساده در کتاب‌های الگوسازی موجود است. با استفاده از این الگوها می‌توان به دوخت لباس اقدام کرد. همچنین جداول سایزبندی کمک می‌کنند که دوخت لباس با توجه به اندازه صحیح اندامی صورت گیرد.

نمونه‌ای از جدول سایز بندی

سایز	۳۴	۳۶	۳۸	۴۰	۴۲	۴۴	۴۶	۴۸	۵۰
دورسینه	۸۰	۸۴	۸۸	۹۲	۹۶	۱۰۰	۱۰۴	۱۰۸	۱۱۲
دورکمر	۶۰	۶۴	۶۸	۷۲	۷۶	۸۰	۸۴	۸۸	۹۲
دورباسن	۹۰	۹۲	۹۶	۱۰۰	۱۰۴	۱۰۸	۱۱۲	۱۱۶	۱۲۰
سرشانه	۱۲	۱۲	۱۲/۵	۱۲/۵	۱۲/۸	۱۳/۱	۱۳/۴	۱۳/۷	۱۴
قدآستین	۵۸	۵۸/۵	۵۹	۵۹	۵۹	۶۰	۶۰	۶۱	۶۲
دوربازو	۲۶	۲۷/۲	۲۸/۴	۲۹/۶	۳۱	۳۲/۸	۳۴/۴	۳۶	۳۷/۶
بالاتنه پشت	۳۹	۳۹/۵	۴۰	۴۰/۵	۴۱	۴۱/۵	۴۲	۴۲/۵	۴۳
بالاتنه جلو	۳۹	۳۹/۵	۴۰	۴۰/۵	۴۱/۳	۴۲/۱	۴۲/۹	۴۳/۷	۴۴/۵
کاورجلو	۳۰	۳۱/۲	۳۲/۴	۳۳/۶	۳۵	۳۶/۵	۳۶/۵	۳۸	۳۹/۵
کاورپشت	۳۲/۲	۳۳/۴	۳۴/۴	۳۵/۵	۳۶/۶	۳۷/۸	۳۹	۴۰/۲	۴۱/۳

آناتومی بدن

به منظور شناخت کامل آناتومی بدن، استفاده از تصاویر طراحی آناتومی که نشانگر مقایسه بخش‌های مختلف بدن و ابعاد آن است در کلاس ضروری است. هنرجویان با مشاهده تصاویر بهتر می‌توانند به درک ابعاد و آناتومی بدن پی ببرند. به عنوان نمونه جدول آناتومی بدن که توسط لئوناردو داوینچی طراحی شده، از نمونه‌های کاملی است که همچنان مورد استفاده قرار می‌گیرد.

از هنرجویان بخواهید جدول آناتومی استاندارد مانند نمونه لئوناردو داوینچی را در کلاس ارزیابی کنند و در کلاس با توجه به جدول آناتومی بدن، ابعاد دیگران را مورد بررسی قرار داده و در جدولی یادداشت کنند.

در اندازه‌های استاندارد مقیاس سر به بدن $1/8$ است ولی در اندازه‌های واقعی و بومی ممکن است مقیاس حتی به $1/6$ هم برسد. در این صورت بهتر است هنرجویان با اندازه‌های استاندارد و تفاوت‌های آن با اندام خودشان و دیگران آشنا شوند. سپس تفاوت‌های آناتومی هنرجویان با اندازه‌های استاندارد مورد بررسی قرار گیرد.

می‌توان جدولی به صورت نمونه زیر تهیه و به هنرجویان ارائه داد که براساس آن، ابعاد را یادداشت کنند.

نمونه جدول اندازه‌گیری

هنرجو	نسبت سر به بدن	مقیاس بدن	مقیاس دست	مقیاس پا
هنرجوی اول	مثال: $1/7$	$3/7$	$3/7$	$4/7$
هنرجوی دوم	////	////	////	////

طراحی اندام

برای درک بهتر و انتقال دقیق‌تر مفاهیم به هنرجویان از تمرینات متنوع و مستمر استفاده شود. بهتر است علاوه بر استفاده از مانکن چوبی برای طراحی، از فیگورهای زنده نیز طراحی شود. از هنرجویان خواسته شود به نوبت در کلاس، به عنوان مانکن بایستند و دیگر هنرجویان از حالت‌های مختلف بدن طراحی کنند. می‌توان تفاوت اندام طراحی شده از هنرجویان و اندام استاندارد را در کلاس تشریح کرد.

شخصیت‌پردازی در نمایش

برای شناخت هر چه بهتر هنرجویان از شخصیت و شخصیت‌پردازی در نمایش، بهتر است ابتدا فیلم و یا نمایشنامه‌ای در کلاس نمایش داده شود و سپس از آن از هنرجویان بخواهید راجع به شخصیت‌ها، فضا و مکان و زمان نمایش بحث کنند. سپس به نحوه ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر توجه کرده و در مورد لباس بازیگران با شرایط زمانی و مکانی گفتگو کنند.

به‌طور مثال تغییر زمان و مکان، چه تأثیری بر لباس شخصیت‌های داستان دارد؟ به چه صورت از طریق لباس و پوشاک، نوع خلق و خوی شخصیت‌ها در نمایشنامه نشان داده می‌شود؟

با نشان دادن فیلم‌های واقع‌گرا و تخیلی، تفاوت در شیوه شخصیت‌پردازی از طریق لباس را تشریح کنید. هنرجویان پس از آشنایی کامل از شخصیت‌پردازی، می‌توانند به‌صورت گروهی فیلمی را نمایش داده و آن را تشریح کنند.

طراحی شخصیت بر مبنای بدن

با نمایش فیلم‌های مختلف، شخصیت‌های داستان را توضیح دهید تا هنرجویان با شخصیت‌های اصلی و فرعی فیلم آشنا شوند. لباس هر شخصیت مورد ارزیابی قرار گرفته و همچنین با دیگر شخصیت‌های فیلم مقایسه شود. بنابراین هنرجویان به نقش و اهمیت لباس شخصیت‌ها و ارتباط لباس‌های مختلف پی خواهند برد. به‌طور مثال لباس شخصیت مثبت و منفی دارای چه ویژگی‌ها و تفاوت‌هایی هستند؟ نقش لباس در ارائه خصوصیات شخصیت‌ها در فیلم تا چه میزان اهمیت دارد؟

گروه تولید برنامه

با نمایش تیتراژهای برنامه‌ها و فیلم‌های داخلی و خارجی، هنرجویان با نحوه ساخت تیتراژ و ترتیب عوامل تولید آشنا می‌شوند. سپس برای یک برنامه نمونه تیتراژ تهیه می‌کنند.

انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار

- در مورد لزوم «سایز لباس» در کلاس گفت‌وگو کنید.
- هنرجویان دو به دو تحت نظر هنرآموز، اندازه‌های یکدیگر را گرفته، در جدول قرار دهند. حال سایز استاندارد یکدیگر را مشخص کنند.
- همهٔ هنرجویان سایز خود را در جدولی بنویسند.

۵- نکات ایمنی و بهداشت

در زمان اندازه‌گیری، از مترهای پارچه‌ای استفاده شود. استفاده از خط‌کش و مترهای فلزی توصیه نمی‌شود. تخته شاسی‌های چوبی قابلیت شکستن دارند و در فضای کارگاهی بهتر است نسبت به قرار دادن آنها در فضای مناسب دقت کرد. همچنین مدادها بهتر است به وسیله تراش تیز شوند و استفاده از کاتر برای این منظور توصیه نمی‌شود. استفاده صحیح از دستگاه‌هایی نظیر: ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ و مراقبت از فیلم و سی‌دی. رعایت بهداشت محیط کلاس در حین اجرا و تهیه کارهای کلاسی. رعایت بهداشت فردی در هنگام اندازه‌گیری و همچنین بهداشت محیط در حین برش پارچه‌ها.

۶- شیوه ارزشیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، ژورنال کارگاهی

نکته



- ارزشیابی هر قسمت به صورت مجزا مشخص شده است.
- آناتومی بدن:** ارزیابی مرحله‌ای و به صورت مشاهده عملکرد و فعالیت فرد طی عمل اندازه‌گیری انجام شود. می‌توان نمره را به صورت کار گروهی هر ۲ هنرجو در نظر گرفت و میزان مشارکتشان را در اندازه‌گیری ارزشیابی کرد.
- طراحی اندام:** به منظور افزایش قدرت و توان طراحی برای ارزیابی، بهتر است تکالیف به صورت روزانه باشد و هر هفته تعداد مشخصی تکلیف در خانه منظور گردد. هر هفته در کلاس، طراحی‌ها مورد بررسی قرار گرفته و نمره کلاسی اعمال شود. براساس تکالیف کلاسی و تکالیف منزل در آخر هر ماه، نمره داده شود.
- شخصیت‌پردازی در نمایش:** کار کلاسی به صورت نقد و بررسی شخصیت‌های فیلم و کار گروهی به صورت نمایش فیلم و توضیح شخصیت‌ها و لباس آنها طراحی شخصیت بر مبنای بدن کار کلاسی به صورت گروهی و نمایش فیلم و نقد و بررسی شخصیت‌های فیلم و لباس آنها صورت می‌گیرد.
- گروه تولید برنامه:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار کلاسی، به شیوه انتخاب اعضای گروه طراحی و خیاطی، همچنین اجرای تیتراژ صورت می‌گیرد.
- ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها صورت می‌گیرد.
- انتخاب شیوه دوخت متناسب با کار:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار گروهی در کلاس، به شیوه انتخاب پارچه مناسب، اندازه‌گیری و دوخت لباس انجام می‌گیرد.
- ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها با یکدیگر صورت می‌گیرد.

ارزشیابی شایستگی انتخاب و آماده‌سازی لباس شخصیت

<p>شرح کار: هنرجویان در این واحد یادگیری به این مهارت‌ها دست می‌یابند: ■ طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی و تحلیل هر یک از آنها ■ تحلیل عملکرد ارتباط افراد با طراح لباس ■ انتخاب جنس مناسب پارچه بر مبنای شخصیت نمایشی و آماده‌سازی لباس بر مبنای آن ■ هماهنگی لباس با سایر پوشش‌ها مانند کلاه و کیف و کفش و...</p>		
<p>استاندارد عملکرد: انتخاب و آماده‌سازی لباس بر اساس شخصیت‌های نمایشی، هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی</p> <p>شاخص‌ها: ■ خوانش متن، طبقه‌بندی ژانرهای نمایشی ■ مهارت ارتباط با افراد تیم تولید و به‌کارگیری تحلیل عملکرد طراح لباس ■ انتخاب لباس بر اساس تجزیه و تحلیل شخصیت و انتخاب جنس و سایز مناسب با آن ■ هماهنگ کردن لباس با سایر ملزومات الحاقی</p>		
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: زمان: ۲ ساعت مکان: استودیو طراحی لباس ابزار و تجهیزات: ابزار ترمیم لباس چرخ خیاطی آرشیو لباس</p>		
<p>معیار شایستگی:</p>		
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳ نمره هنرجو
۱	خوانش متن	۱
۲	هماهنگی با تیم تولید	۱
۳	تجزیه و تحلیل شخصیت	۱
۴	انتخاب لباس برای بازیگر	۱
۵	آماده‌سازی لباس برای بازیگر	۲
۶	هماهنگ کردن ملزومات لباس	۲
<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، داشتن کاور و پوشش برای حفاظت از لباس، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، شستشوی به موقع لباس‌ها و نگهداری صحیح از آنها، منظم بودن، مردم‌داری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه جمعی، تفکر انتقادی</p>		۲
<p>میانگین نمرات</p>		*

* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.

نمونه جدول بودجه‌بندی:

طراحی و دوخت لباس شخصیت

زمان		رئوس محتوا	فصل	واحد یادگیری	جلسه
عملی	نظری				
۲	۲	آشنایی با آناتومی و طراحی اندام و شخصیت پردازی در یک برنامه تلویزیونی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۱
۳	۱	طراحی لباس و هماهنگی با گروه دوزندگان	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۱
۳	۱	تهیه الگو و برش و ساده‌دوزی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۲
۳	۱	تهیه الگو و برش و ساده‌دوزی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۲
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۳
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۳
۳	۱	دوخت لباس و ارائه	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۴
۲	-	نمایش و ارزیابی	۳	طراحی و دوخت لباس شخصیت	جلسه ۴

فصل سوم: اجرای لباس شخصیت

واحد یادگیری
(۲)

دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت

۱- مقدمه

برای تولید برنامه‌های تلویزیونی عوامل بسیار زیادی نقش دارند. متن که پایه و اساس یک برنامه را تشکیل می‌دهد، چهارچوب تعیین شده‌ای برای رسیدن به تولید یک برنامه است.

شناخت به ساختار متن نمایشی و توصیفی و آشنایی با عوامل و دست‌اندرکاران یک برنامه، ارتباط افراد با یکدیگر و مسئولیت هر یک از آنها در ساخت یک برنامه بسیار مؤثر است.

در این بخش با تجزیه و تحلیل شخصیت‌های نمایشی و تفکیک بازیگران بر اساس شخصیت‌های داستان و تیپ‌سازی شخصیت‌ها با استفاده از ملزومات (کلاه، کیف، عینک و...) و شناخت پارچه‌های مختلف از لحاظ جنس، رنگ و القای حسی آن آشنا خواهیم شد.

۲- مواد و تجهیزات

کتاب‌های داستان و متن‌های نمایشی، ابزار نمایش مانند ویدئو و پروژکشن، ابزار نوشتاری دستی و کامپیوتری، برنامه‌های نرم افزاری جدول‌بندی و طراحی گرافیکی، تصاویر مختلف از فیلم و نمایش، مراحل کار پشت صحنه در ساخت فیلم، ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ، فیلم و نمایش نامه، لباس‌های مختلف، انواع پارچه، ابزار طراحی، ملزومات لباس، تصاویر و فیلم، ویدئو و پروژکشن.

۳- دانش افزایی

جداسازی متن نمایشی و توصیفی

متن در نظریه ادبی به هرچیزی گفته می‌شود که بتوان آن را خواند؛ چه کتاب ادبی، دستورالعمل آشپزی و یا تبلیغات سطح شهر، طرح بر روی لباس، نوع چینش

صندلی‌ها در یک سخنرانی و مانند آن. متن مجموعه منسجمی از نشانه‌هاست که نوعی از پیام آگاهی‌دهنده را انتقال می‌دهد. این نشانه‌های قراردادی به جای اینکه وجه فیزیکی‌شان و یا نقش میانجی‌گرانه‌شان موردنظر باشد، برحسب محتوای پیامی که انتقال می‌دهند، بررسی می‌شود.

ویژگی‌های متن: واقعیت یک متن باید قابل درک باشد، خواه به‌وسیله حواس مانند درک خطوط، اشکال، ایماها، اشاره‌ها و یا درک پدیدار شناسانه، مانند درک تصورات ذهنی.

این واقعیات قابل ادراک، باید به عنوان نشانه‌ها به کار روند، یعنی آنها باید معنادار باشند. این نشانه‌ها باید به گونه‌ای انتخاب و تنظیم شوند که متن نگار (نویسنده و...) بتواند معنای مشخصی را به شنونده در یک بافت معین منتقل سازد.

متن محدود به نوشتار نمی‌شود. بلکه متن می‌تواند اظهار شود، نوشته شود، عمل شود و یا اندیشه شود. متن هر سخن و اثر هنری را هم مانند نقاشی، سینما و موسیقی در بر می‌گیرد. به عبارت دیگر هر اثری که برای مخاطب پیامی داشته باشد در قلمرو متن قرار می‌گیرد و باید به تفسیر آن پرداخت.

برخی مفهوم متن را گسترش داده و اموری چون نمادها، اسطوره‌های دینی و حتی رویاها را متن می‌خوانند. «پل ریکور» حتی تاریخ را متن تلقی می‌کند، زیرا می‌توان رویدادهای گذشته را طراحی و معانی را برای آنها آفرید.

متن فقط به کلام محدود نمی‌شود، بلکه می‌تواند به هر بستری اطلاق کرد که تفسیر و فهم بر اساس آن انجام می‌گیرد؛ بنابراین، متن می‌تواند انواع مختلفی داشته باشد؛ متن کلامی شامل محاوره گفتاری، سخنرانی، کتاب، نامه، شعر، موسیقایی، تصویری مانند نقاشی و عکس؛ و یا حتی اندیشه‌های ذهنی. همانند برنامه‌های رادیویی، به‌عنوان متون رادیویی، دربرگیرنده کلام، موسیقی، آواز و یا متن سینمایی.

متن سینمایی یک متن چندلایه است که از لایه‌های کلامی، تصویری (متحرک)، موسیقایی، و اصوات تشکیل شده است.

باید از متن‌های رایانه‌ای و دیجیتال جدید نیز نام برد که در آن علاوه بر مشاهده متن نوشتاری، با گرافیک و رنگ‌های متنوع، نمایش‌های متحرک گونه (انیمیشن) یا فیلم‌مانند و نیز صوت و موسیقی مواجه می‌شویم.

تعریف تیم تولید و جایگاه طراحی لباس

تیتراژ واژه فرانسوی و فرم نمایشی تجسمی است که در آغاز و پایان فیلم‌ها قرار می‌گیرد. حضور سه عنصر گرافیک، حرکت و صدا. با محوریت موضوع خاص برای تیتراژ لازم و ضروری است. حرکت و صدا به جنبه‌های نمایشی تیتراژ مربوط می‌شود و طراحی گرافیک، شرط لازم تجسمی بودن آن است.

دیدگاه‌های متفاوتی دربارهٔ تیتراژ وجود دارد؛ دیدگاه اول آن را فقط شناسنامه فیلم یا برنامه می‌داند. دیدگاه دوم، تیتراژ را زنگ اعلام شروع فیلم در نظر می‌گیرد و دیدگاه سوم، تیتراژ را فرصتی برای فضاسازی ذهنی تماشاگر تلقی می‌کند. این سه دیدگاه به مرور زمان و با معرفی قابلیت‌های جدید تیتراژ، مطرح شد.

اولی‌ها معتقدند فیلم نیز مانند هر اثر دیگر، شناسنامه‌ای دارد که دست اندرکاران و عوامل تولید را معرفی می‌کند و این اطلاع‌رسانی بر عهده تیتراژ است. تماشاگر فیلم حق دارد بداند سناریست، کارگردان، فیلمبردار و... فیلمی که مشاهده می‌کند، چه کسانی هستند. همچنین، نوع برداشتی که از سکانس‌های مختلف فیلم دارد، متأثر از چه پیش‌زمینه‌ای است؟ در تیتراژ، باید تمام افرادی که در تولید فنی و هنری فیلم یا برنامه نقشی داشته‌اند، معرفی شوند.

دیدگاه دوم با تأکید بر اینکه تیتراژ، زنگ اعلام شروع فیلم است، می‌خواهد فرصتی را در اختیار تماشاگر و بیننده قرار دهد تا آماده دیدن فیلم شود. مطابق این دیدگاه، دیگر نیاز نیست تیتراژ تلاش کند تا تماشاگر را جلب و جذب کند، زیرا این طور فرض شده که مخاطب، فیلم را انتخاب کرده و فقط نیازمند فرصتی است تا خود را در موقعیت تماشاگر قرار دهد.

دیدگاه سوم نیز با در نظر داشتن اینکه یک فرم نمایشی است، بنابراین فضاسازی نمایشی داستان و پرداخت سینمایی یا تلویزیونی آن را هدف قرار می‌دهد. بدین معنا، تماشاگر فیلم می‌خواهد بداند با چه ژانری از سینما روبه‌روست؟ آیا یک فیلم ملودرام خانوادگی را خواهد دید، یا فیلم پلیسی یا یک فیلم کاملاً هنری؟

این فضاسازی هم به لحاظ فرم و هم از نظر محتوا، برای مخاطب و تماشاگر دارای اهمیت خاصی است. البته باید در نظر داشت که این سه دیدگاه، سه کاربرد تیتراژ را شامل می‌شود.

کارکرد تیتراژ تا حدودی شبیه جلد کتاب است. آن‌گونه که در جلد کتاب با انتخاب عناصر، فرم‌ها و چینش آنها تلاش می‌شود، مخاطب کتاب در جریان موضوع آن قرار گیرد و مخاطب در کوتاه‌ترین زمان ممکن بتواند کتاب مورد نظرش را بیابد. معمولاً با تمرکز در مقابل ویتترین کتابفروشی و در یک نگاه کلی و گذرا، از شکل و فضای طراحی جلد، موضوع کتاب به راحتی می‌توان حدس زد.

تیتراژ مانند جلد کتاب، هم فضاسازی می‌کند و هم اطلاع‌رسانی. همان‌طور که در جلد کتاب، عناوینی چون نام کتاب، نام نویسنده، مترجم و... اطلاعات اصلی کتاب را منتقل می‌کند، در تیتراژ هم عناوینی چون نام فیلم، کارگردان، تدوینگر و... به عنوان اطلاعات اولیه در اختیار تماشاگر قرار می‌گیرد. علاوه بر این، در جلد کتاب و هم در تیتراژ، قصد فضاسازی داریم تا مخاطب بتواند به راحتی گونه و مضمون کلی فیلم یا کتاب را بداند. این فضاسازی مشروط بر این است که انتهای داستان فیلم یا کتاب، مشخص نباشد. اصل هم همین است که فضاسازی‌ها، نتیجه‌نهایی را مشخص نکنند و نبایستی

تمایل تماشاگر به دیدن فیلم یا خواندن کتاب، در اثر تماشای جلد یا تیتراژ، کاهش یابد چرا که خواندن کتاب با تماشای فیلمی که آخر داستانش را می‌دانیم، لطفی نخواهد داشت!

ارتباط افراد در تیم تولید

مراحل مختلف فیلم سازی

۱ **پیش تولید:** ابتدا داستانی که به صورت سناریو یا فیلمنامه در آمده و در آن فضا، مکان و شخصیت‌ها مشخص شده است توسط نویسنده مطرح می‌شود و پس از تأیید، تهیه کننده شروع به انتخاب اعضاء گروه می‌نماید. در مرحله بعدی، کارگردان هنری، هنرپیشگان مناسب را انتخاب و سپس شروع به تقسیم نقش و تمرین فیلمنامه با آنها می‌نماید. در سینما و تئاتر کارگردانی هنری و فنی بر عهده یک نفر است، به این معنی که هدایت هنرپیشگان و عوامل پشت صحنه توسط یک کارگردان صورت می‌گیرد؛ ولی در تلویزیون به علت تخصصی بودن دستگاه‌های میز ملانژور^۱، به طور کلی در امور فنی و دوربین‌ها و فیلمبرداری هدایت به عهده کارگردان فنی است و کار تمرین با هنرپیشگان زیر نظر کارگردان هنری صورت می‌گیرد. طراح صحنه و لباس از جمله کسانی است که در ابتدا در جلسات هماهنگی حضور داشته و با سناریو آشنا می‌شود، زیرا نیازمند زمان مناسب برای طراحی و دوخت و ساخت وسایل صحنه و لباس می‌باشد. پس از آن عوامل فنی دیگر نظیر نورپرداز، گریمور و در انتها صدابردار و فیلمبردار می‌باشند که در روز تمرین با دوربین حضور دارند و کار را از آن لحظه آغاز می‌کنند. به طور معمول اگر تیتراژ صحیح رعایت شود، مراحل شروع همکاری هر یک از افراد و عوامل کار به درستی مشخص می‌شود. به جز کارگردان و تهیه کننده که در تیتراژ در انتها به عنوان امضای کار نشان داده می‌شوند.

۲ **مرحله تولید:** در این زمان مراحل ضبط (فیلمبرداری) انجام می‌شود. کارگردان بر طبق دکوپاژ^۲ تعیین شده در مرحله پیش از تولید، نماهای مورد نظرش را فیلم‌برداری می‌کند.

طراح لباس می‌تواند شخصاً در هنگام ضبط حضور داشته باشد و یا با داشتن دستیار و جامه‌دار در مواقع ضروری حضور پیدا کند. زیرا با مشخص کردن وظایف دستیار که رعایت حدود طراحی‌های طراح لباس و شخصیت‌سازی اوست و جامه‌دار که وظیفه نگهداری لباس‌ها و اکسسوار^۳ آنها (اعم از مرتب کردن، اتوکشیدن، مشخص کردن لباس‌های کثیف برای فرستادن به خشکشویی، تحویل آنها به بازیگران و

۱- Mélangeur

۲- Decoupage

۳- Accessory

دریافتشان از آنها) را دارد؛ لزومی به حضور همیشگی طراح لباس در صحنه نیست. عواملی نظیر گریمر و طراح صحنه نیز با در اختیار داشتن دستیار و مجری طرح می‌توانند همچون طراح لباس عمل کنند، اما عواملی نظیر کارگردان، فیلمبردار، منشی صحنه، نورپرداز و... موظفند در طول مرحله تولید شخصاً حضور داشته باشند.

۲ مرحله پس از تولید: این مرحله پس از اتمام فیلمبرداری آغاز می‌گردد، کارهایی نظیر: تدوین^۱، دوبلاژ^۲، لابراتوار^۳، جلوه‌های ویژه و تروکاژ^۴ همگی در این مرحله از تولید و تهیه فیلم صورت می‌گیرد. در این مرحله لباس‌ها پس از بررسی و رفع نواقص و خشک‌شویی به آرشیو لباس تحویل داده می‌شود. در برخی از برنامه‌ها که تهیه‌کننده در بخش خصوصی به ساخت فیلم مشغول می‌باشد و تمام هزینه‌ها را شخصاً پرداخت می‌نماید، لباس‌ها و کلیه لوازم خریداری شده در آرشیو خصوصی او قرار گرفته و نگهداری می‌شود.

تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی

اولین انگیزه شکل‌گیری و ساخت تصویر، مجذوب ساختن و جلب نظر بیننده و ارائه مفاهیم و احساس دراماتیک با توجه به ویژگی فرم و رنگ‌هاست. برای رسیدن به این مقصود، طراح از تکنیک‌های خاصی بهره می‌جوید. اما تکنیک اصلی و بنیادین تصویرگری چیست؟

تضاد، ترکیب و همگونی فرم و رنگ‌ها، کنتراست یا تضاد رنگ‌ها در فیلم‌های رنگی و تضاد بین سیاه و سفید در فیلم‌های سیاه و سفید؛ همچنین کاربرد تونالیته‌های گوناگون می‌تواند ویژگی‌های خاصی به تصاویر مورد استفاده بدهد. البته باید شناخت تأثیر روانی فرم و رنگ‌ها را کاملاً در نظر گرفت.

انتخاب فرم و رنگ صحیح برای هویت بخشی و خصوصیات موضوع بر تأثیرگذاری کامل تأکید می‌کند. همچنین انتخاب غلط و نابجا موجب تأثیر ناخوشایند یا بی‌خاصیت ساختن آنها می‌گردد.

هر شکلی را در طبیعت می‌توان، به یکی از عناصر بصری (نقطه، خط، سطح و حجم) و یا ترکیبی از آنها، خلاصه و ساده کرد. این چهار عنصر اصلی را که ما همواره در طبیعت می‌بینیم و درباره آنها فکر می‌کنیم، در رابطه با نور، رنگ، حرکت و زمان قابل تغییرند و در صورتی که در اندازه، شکل، موقعیت، جهت و تراکم آنها تغییراتی داده شود، تنوع بی‌شماری می‌یابند و به مفاهیم تازه‌تری بدل می‌شوند، که از این راه، امکانات بیانی بی‌شماری در آفرینش آثار هنری در اختیار هنرمند قرار می‌گیرد.

۱_ Montage
 ۲_ Dubbing
 ۳_ Laboratory
 ۴_ Special Effects

جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش

انتخاب درست جنس و بافت پارچه روش دیگری است برای دقیق تر نشان دادن شخصیت بازیگر. درخشندگی شدید ساتن، شکوه مخمل یا ابریشم یقیناً نمایانگر جلال و توانگری است. برعکس، لباس‌هایی که با پارچه‌های ارزان قیمت (کنفی، کتان، چلوار، نخ و پشمی ضخیم) دوخته شده است، مناسب لباس‌های ساده و برای نقش افراد روستایی و کم‌بضاعت است. طراح لباس خرید پارچه را معمولاً پس از مرحله سایزبندی بازیگران انجام می‌دهد.

تشخیص ملزومات طبق متن

به وسایل جانبی اعم از کلاه و جواهرات و کفش، ملزومات اصلی لباس می‌گویند، که باید با لباس نمایش هماهنگی کامل داشته باشند. برای نمایش هرچه بهتر زر و زبورآلات، باید این وسایل به‌گونه‌ای ساخته شوند که بتوان از آنها بر روی صحنه به طرز بهتری استفاده کرد. جواهرات بدلی که از قیطان، مروارید، مهره و شیشه‌های رنگی ساخته شده‌اند، جلوه بیشتری از جواهرات اصل دارند که جزئیاتشان به چشم تماشاگر نمی‌آید. انواع سربندها، تاج‌ها، کلاه، کلاه‌گیس و مدل مو، همگی برای ترسیم دقیق یک دوره یا شخصیت مهم است و به طراح فرصت می‌دهد تا شخصیتی را که مورد نظر نمایشنامه است، به نمایش بگذارد. هیچ لباس نمایشی هر قدر هم زیبا و کامل باشد، جلوه اصلی خود را نخواهد داشت و هیچ بازیگری نمی‌تواند آن گونه که در نمایشنامه نوشته شده است، روی صحنه ظاهر شود، مگر آنکه توجه دقیق به پوشش و آرایش سر و ملزومات، شده باشد. باید توجه داشت که هر طراح لباسی بر اساس ذوق و سلیقه شخصی، اعتبار مالی پروژه و موادی که در اختیار دارد، می‌تواند به ابتکارات تازه‌ای در این زمینه دست بزند.

انواع الیاف:

الیاف طبیعی: پشم، پنبه، ابریشم
الیاف مصنوعی: ریون، نایلون و پلی استر

الیاف طبیعی



پنبه‌ای

پنبه (Cotton): پنبه یکی از مهم‌ترین و پرمصرف‌ترین الیاف طبیعی که همواره در خدمت صنعت نساجی قرار می‌گیرد. چون الیاف پنبه‌ای هادی حرارت هستند و گرما را به بیرون منتقل می‌کنند. از این رو البسه تابستانی را از پارچه‌های

پنبه‌ای انتخاب می‌کنند. این نوع پارچه به راحتی لکه‌گیری و شسته می‌شود. به همین دلیل برای لباس‌های مراکز بهداشتی، بیمارستان‌ها و آزمایشگاه‌ها استفاده می‌شود. چون پارچه‌های پنبه‌ای در برابر ساییدگی از خود مقاومت نشان می‌دهند، از این رو لباس‌های سربازی را نیز از آن تهیه می‌کنند.

مراقبت و نگهداری: پس از بیرون آوردن لباس از تن، آنها را به چوب رختی آویزان کنید و تا وقتی که رطوبت دارند در کمد لباس‌ها نگذارید. زیرا بوی بدن شخص در پارچه باقی خواهد ماند. لباس را در صورت امکان دو روز متوالی نپوشید و آن را در جای خشک نگهداری کنید. عرق بدن باعث آسیب به پارچه می‌شود. لباس‌های پنبه‌ای را قبلاً در آب گرم و صابون خیس کنید. بعد از ۲۰ تا ۳۰ دقیقه که در آب ماند، آنها را خوب چنگ بزنید. لباس‌ها را در سایه خشک کنید، زیرا آفتاب رنگ آنها را خراب می‌نماید.



کتان (Leinen): کتان از نظر خصوصیات مانند پنبه است و در ایران کشت نمی‌شود. پارچه‌های کتانی دارای سطح صاف و درخشنده‌اند و زودتر از پنبه تمیز می‌شوند. به اندازه پارچه‌های پنبه‌ای آب را جذب می‌کنند اما زودتر خشک می‌شوند به همین دلیل حوله‌های کتانی بهتر از پنبه‌ای است.

مراقبت و نگهداری: هنگام شست و شو، لکه‌های باقی مانده روی پارچه‌های کتانی، آسان‌تر از پارچه‌های پنبه‌ای است. خاصیت آب رفتگی کتان مانند پنبه نیست.

پشم (Wool): با توجه به اینکه این الیاف از چه حیوانی تهیه شده، مانند گوسفند مریнос، پشم لاما و موی بز، نام‌های مختلفی دارند. پارچه‌های پشمی به دلیل ذخیره شدن هوا در بین الیاف، عایق هستند. به علت خاصیت رطوبت‌پذیری و داشتن خلل و فرج عرق بدن را جذب می‌کنند و آن را به آرامی تبخیر می‌کند، به همین دلیل در زمستان شخص کمتر احساس سرما می‌کند. بعد از شستن نباید آن را آویزان کرد بلکه بهتر است روی پارچه نخی پهن شود.



مراقبت و نگهداری: آب گرم و صابون، مواد قلیایی قوی و چنگ زدن به پشم آسیب می‌رساند و باعث نمدی شدن و کوتاه گشتن عمر منسوجات پشمی می‌گردد. برای این کار، از صابون‌های خنثی و کمی اسیدی استفاده کنید. معمولاً صابون یا پودر لباسشویی در پارچه‌های پشمی متراکم می‌شود و بعد از خشک شدن ذرات، سفیدک بسیار ریزی (اصطلاحاً صابون زدگی) در سطوح آن دیده می‌شود. برای رفع صابون زدگی دو قاشق چایخوری سرکه در هر لیتر آب ریخته و لباس را به مدت ده دقیقه در آن قرار دهید. سپس با آبی که چند قطره آمونیاک به آن افزوده شده، شست‌وشو دهید و با آب خالص آبکشی کنید. از قرار دادن لباس‌های پشمی در مقابل نور شدید خورشید، جهت خشک کردن پارچه خودداری کنید. طریقه خشک کردن پارچه‌های پشمی به این صورت است که آنها را بر روی پارچه‌ای نخی پهن می‌کنند (به علت تغییر شکل، از آویزان کردن خودداری کنید) یا آن را در داخل یک توری بگذارید و توری را به بند لباس آویزان نمایید. بهتر است برای این کار، یک جوراب نایلون زنانه را به داخل یکی از آستین‌های لباس پشمی فرو برید و سر دیگرش را از آستین دیگر بیرون بکشید و سپس گیره‌های لباس را به دو سر جوراب وصل نمایید. در این صورت لباس به اصطلاح از ریخت نمی‌افتد.



ابریشم

ابریشم (Silk): این پارچه‌ها خیلی سبک و براق هستند دارای کشش بالا و در برابر پارگی و چروک پذیری مقاومت بالایی دارند. به علت داشتن پروتئین، هادی حرارت نبوده و گرما را در خود نگه می‌دارند. به دلیل لطافت و عایق بودن، هم در زمستان و هم در تابستان قابل استفاده‌اند.

مراقبت و نگهداری: باید با آب ملایم و صابون یا پودرهای قلیایی ضعیف و آبکشی مکرر شست‌وشو شود. اگر پارچه ابریشمی سفید بعد از چند بار شست‌وشو، زرد رنگ شد و جلای سابق خود را از دست داد، باید مدتی آن را در محلول آب و شیر خوراکی خیس نمود و سپس نسبت به شست‌وشوی آن اقدام کرد. پس از آبکشی، آن را در پارچه‌ای حوله‌ای می‌پیچند تا کمی خشک شود. نور شدید خورشید به ایف ابریشم صدمه می‌زند. به خصوص رنگ آن را از بین می‌برد.

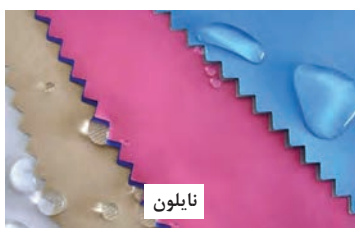
الیاف نیمه مصنوعی و مصنوعی



ویسکوز (Viscose): مانند پنبه و لینن دارای ماهیت گیاهی (سلولزی) هستند. تنها تفاوتی که می‌توان به الیاف ویسکوز (ریون) نسبت به پنبه و لینن نسبت داد نحوه ساخت این الیاف است. الیاف ویسکوز (مانند تولید کاغذ) از خمیر کردن سلولوز تشکیل می‌شوند.

ویسکوز جز الیاف بازیافته بوده و ماده تشکیل دهنده آن لیف طبیعی است که الیاف نیمه مصنوعی نیز نامیده می‌شود.

مراقبت و نگهداری: ویسکوز در اثر رطوبت استحکام خود را به طور قابل ملاحظه‌ای از دست می‌دهد؛ پس از خشک شدن، استحکام اولیه خود را دوباره به دست می‌آورد. از این رو لازم است هنگام شست‌وشو به این موضوع توجه نمایید؛ اگر پارچه‌های ضخیم را پس از شست‌وشو آویزان کنید، کش آمده، شل می‌شود و تغییر شکل می‌دهد.



نایلون (Nylon): نایلون جزء الیاف کاملاً مصنوعی است. استحکام خوبی در برابر سایش و کشش دارد. از جمله کاربردهای آن جوراب‌های نایلونی است که به علت قابلیت کششی زیاد در قسمت زانو و مفاصل کیسه‌ای نمی‌شود. فوراً خشک می‌شوند، زیرا رطوبت کمی به خود جذب می‌کنند.

پلی استر (Polyesters): پلی استر کاملاً مصنوعی است. مقاومت فوق‌العاده‌ای در برابر چروک شدن دارد؛ حتی در زمانی که خیس می‌شوند. اگر پلی استر با الیاف طبیعی



مخلوط شود، در تهیه منسوجات سبک وزن مانند پارچه‌های پرده ای، ساتن، پیراهن و بلوز مورد استفاده قرار می‌گیرد. به علت خاصیت اتوپذیری زیاد در تهیه پارچه‌های پلیسه زنانه و بشور بپوش مصرف می‌شود.

مراقبت و نگهداری: پلی استر به علت جذب کم رطوبت و جمع شدن الکتریسیته ساکن تمایل زیادی به گرد و خاک دارد. این عیب را می توان با استفاده از مواد ضدالکتریسیته ساکن رفع کرد. چون این الیاف آب جذب نمی کنند و در آب متورم نمی شود، لذا منسوجات حاصله، به راحتی شسته می گردد و فوراً خشک می شود.

موارد فوق جزء مهم ترین انواع پارچه است، در زیر به نام تعدادی از انواع دیگر پارچه اشاره می شود.



بورکات (Brokat): دارای نخ های برجسته و درخشان است.

بورکن کرپ (Borken krepp): نوعی پارچه با سطح بافته شده مانند پوست درخت است.

بوکله (Boucl eacute): نوعی پارچه با گره های نامنظم و سطحی گره دار است.

چینل (Chenille): نوعی پارچه شبیه مخمل و ضخیم که دارای کرک هایی در هر دو رو است. کرپ که از دو بافت در کنار هم شکل گرفته که دارای نقوش برجسته نامنظم است.



کلوله (Cloqu eacute): نوعی پارچه نوعی کرپ که از دو بافت در کنار هم شکل گرفته که دارای نقوش برجسته نامنظم است.

مخمل کبریتی (Cord): نوعی پارچه که با نخ های نازک بسیار نرم با نخ های ضخیم بافته شده است.

دنیم (Denim): همانند جین، که فقط نخ های تار آن رنگ شده و نخ های پود آن سفید است.



فاکون (Faconne): پارچه ای بدون طرح، که طی روند ناهمگون و متفاوت بافته شده و اغلب تلفیقی از مات و براق است.

دوشس (Duchesse): پارچه ساتن براق و محکم که از ابریشم و الیاف مصنوعی بافته شده است.

کرنیکل، کرش (Crinkle, Crash): نوعی پارچه دارای بافتی برجسته و چین دار به شکل پفکی است.

تیغ ماهی یا فیش گرات (**Fischgrat**): پارچه‌ای طرح دار با بافت جناغی شکل و نخ‌های مختلف در تار و پود آن است.

گاباردین (**Gabardine**): نوعی پارچه با بافت ریز از پنبه، پشم یا الیاف مصنوعی با نقوش برجسته تیغ ماهی، جناغی یا مخلوط راه راه اریب است، که همواره از سمت راست به چپ یا پایین به بالا بافته می‌شود.

گلن چک (**Glencheck**): نوعی پارچه چهارخانه، برجسته یا سایه روشن.

ژاکارد (**Jacquard**): همه پارچه‌هایی که طرح آنها از روند بافت پارچه شکل گرفته است.



هائن تریت (**Hahnentritt**): پارچه‌ای با چهارخانه‌های کوچک که در گوشه هر چهارخانه نیز زائده‌ای اریب مانند وجود دارد.

جین (**Jean - Stoffe**): پارچه‌ای پنبه‌ای که اغلب سنگ شور شده است.

لمه (**Lam eacute**): پارچه‌ای رنگارنگ و براق که از الیاف رنگی با نخ‌های براق بافته شده است.

ماهوت (**Loden**): پارچه‌ای پشمی (ضخیم یا غیر ضخیم) که از طریق روشی مشابه نمدمالی تهیه می‌شود.



مواره (Moir eacute): پارچه‌ای با راه‌راه اریب و طرحی موج‌دار، که از طریق پرس کردن پارچه شکل گرفته است.

موسیلن (Musseline): پارچه‌ای لطیف و نرم، شبیه کتان که از پنبه یا پشم تهیه شده است.

پانه زامت (Pannesamt): مخمل ضخیم و براق با کرک‌های فشرده.
پیپتا (Pepita): نوعی پارچه با چهارخانه‌های کوچک تیره و روشن که بر خلاف طرح جناغی کنگره دار نیست.



پارچه پرزدار یا پوست مصنوعی (Pelzimitaion): پارچه‌هایی که پوشش مویی ضخیمی دارند و رنگ و اندازه آن شبیه خز واقعی است که به پولیش معروف است و نخ آن مصنوعی است.

پیکی (Pikee): پارچه دو بافت با طرح‌های برجسته که به نظر لایی می‌آیند.

کشاباف یا استرج (Rippen Strich)

Stoff): نوعی پارچه با بافت‌های از راست به چپ که خاصیت ارتجاعی دارد.

ریپس (Rips): نوعی پارچه با نخ‌های برجسته که به صورت اریب است.

ژرسه رومانیت (Romanit Jersey): نوعی پارچه محکم با کمی خاصیت ارتجاعی که اغلب از پشم گوسفند است.



راه راه (Seer Sucher): نوعی پارچه راه راه که سطح (روی) آن شبیه پوست درخت است. در پارچه‌های بافتنی با دست این حالت راه‌راه شکل، در طی روند بافت شکل گرفته است ولی در پارچه‌های مصنوعی از طریق عملیات شیمیایی شکل می‌گیرد.

پلووری یا **سویت شرت اشتوف (Sweat shirt stoffe)**: اغلب از نوع تریکوی ضخیم یا ژرسه است که از پنبه بافته می‌شود.
ترموفلورز یا **فلیسه (Thermovelours)**: هر دو روی پارچه کاملاً ضخیم، زبر و پشمی مانند، از الیاف مصنوعی بافته می‌شود.
توخ (Tuch): پارچه‌های شطرنجی با طرح‌های مختلف.
چیت (Vichy): نوعی پارچه چهارخانه، دو رنگ که از پنبه بافته شده است.

برخی از معانی رنگ از نظر روان‌شناسی

هر رنگ صرف نظر از موقعیت خود در فضا و تصویر، از نظر روان‌شناسی دارای ویژگی‌های خاص، یا به عبارتی دارای شخصیت و احساس و اعتبار مشخصی است که یکی از معیارهای سنجش شخصیت به شمار می‌آید. چرا که هر یک از آنها، تأثیر خاص روحی و جسمی در یک فرد باقی گذارده و نشانگر وضعیت روانی و جسمی وی است. در پاره‌ای از منابع موارد زیر درباره روان‌شناسی رنگ‌ها آمده است که به اختصار عبارت‌اند از:^۱

سفید: تأثیر منفی بر روی هیچ رنگی ندارد و به تنهایی به معنای پاکی و صلح است. در ترکیب با هر رنگ خصوصیات آن رنگ را کمتر و هر چه درجه رنگ سفید، بیشتر باشد خصوصیات اصلی رنگ ترکیبی با آن کمتر می‌شود. سفید در ترکیب با آبی نشانه خلوص و آرامش عرفانی است و در ترکیب با سبز نیز ایمان و تقوی را می‌رساند. سفید در ترکیب با زرد و نارنجی، شادی کودکانه و با قرمز شور جوانی و عشق پاک را تداعی می‌کند. در ترکیب با سیاه کاملاً خنثی، ولی نشانه تشخیص و احترام است. سفید در ترکیب با بنفش احساس لطیفی را دارد.

معنای ساختار: پاکی

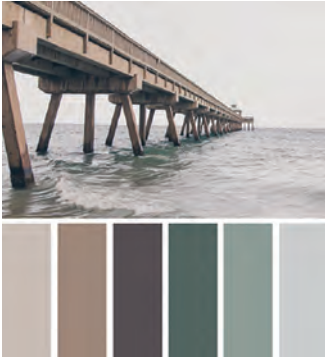
خاکستری: رنگی خنثی است. هیچ احساس خاصی را به وجود نمی‌آورد. فاقد فعالیت بوده و نشانه عدم تحرک است.



خاکستری در ترکیب با آبی: خاکستری با درصد کمی از رنگ آبی، نشانه آرامش، استراحت و منزوی است. با درصد آبی بیشتر فرد احساس بر آن دارد که سهم خود را از زندگی دریافت نکرده و روابط نزدیک او با دیگران فاقد جهات عاطفی است، لذا آمادگی افسرده شدن را دارد.

معنای ساختاری: وقفه‌ای در آرامش

۱- البته همه موارد که در بالا ذکر شد به معنای مطلق و کلیت روان‌شناسی رنگ‌ها نبوده و برداشت‌هایی از دنیای رنگ‌ها و تأثیرات آن است. شما می‌توانید برداشت‌های روان‌شناسانه دیگری را نیز در منابع دیگر جست‌وجو کنید. با توجه به نوع کلاس و بافت جمعی هنرجویان آنها را در کارگاه انتقال دهید.



خاکستری در ترکیب با سبز: احساس می‌کند شرایط موجود با او سر دشمنی دارد و از تعارض و بگو مگو خسته شده است. مایل به کناره‌گیری و پنهان کردن هدف‌های خویش است. با درصد بیشتر سبز دلش می‌خواهد دستاوردهای خود را به رخ دیگران بکشد ولی این خواسته را پنهان می‌سازد.

معنای ساختاری: پافشاری خود برای جدا بودن از دیگران، برتری از لحاظ دفاع از خود

خاکستری در ترکیب با زرد: خواستار رهایی از یک وضعیت غیر رضایت‌بخش و مشکلات موجود است که موجب افسردگی وی می‌شود درعین حال غیر قابل تحمل هستند. تلاش می‌کند تا خود را درگیر بگو مگو با دیگران و کشمکش درونی ننماید.

معنای ساختاری: بی‌تصمیمی، فقدان تعمیم



خاکستری در ترکیب با بنفش: مجذوب این فکر است که ارتباطی درکمال مطلوب از لطافت طبع و محبت دوجانبه با دیگران برقرار سازد، چون از تصور ظاهرکردن این فکر در هراس است، لذا برای پیگیری آن به روش‌های محافظه‌کاری متوسل می‌شود تا مطمئن شود که نه خود را متعهد کرده است و نه هدف واقعی او آشکار شده است. خواستار صمیمیت کامل به‌عنوان سرپناهی در برابر تمایلش مبنی بر اعتماد کردن است.

معنای ساختاری: حساسیت محتاطانه همانندسازی موقتی

خاکستری در ترکیب با قهوه‌ای: از هر چیزی که امکان دارد وی را خسته سازد دوری کرده و در جستجوی یک زندگی امن و بی‌خطر، آسایش جسمانی و نداشتن هر نوع مشکل یا اختلال است.

معنای ساختاری: خستگی، استهلاک

خاکستری در ترکیب با سیاه: این احساس در او وجود دارد که با وی به‌طرز

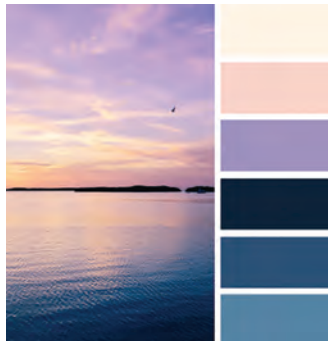
غیرعادلانه و ناشایستی رفتار شده و مانع برآورده شدن آرزوهایش شده است. شرایط موجود را توهین آمیز می‌بیند و با روحیه طغیان و سرکشی با آن برخورد می‌کند.
معنای ساختاری: انزوای جدایی طلبانه، عدم مشارکت کامل

آبی: محیط آرام و مسالمت آمیزی را دوست دارد که در آن احساس خشنودی و تعلق نماید. از لحاظ عاطفی بدون دلبستگی باقی می‌ماند. حتی وقتی که پای یک رابطه نزدیک در میان است، تمایل دارد که در روابط با دوستان و نزدیکان خود احساس راحتی و آسایش داشته باشد.
معنای ساختاری: نشان دهنده آرامش کامل



آبی در ترکیب با سبز: به محیطی آرام و دور از جنجال نیاز دارد و خواستار آزاد شدن از فشار روحی و تعارض‌ها یا مخالفت‌هاست. با زحمت زیاد، اوضاع را در کنترل خود قرار می‌دهد و با احتیاط با مشکلات برخورد می‌کند. طبعی حساس و چشمی تیزبین دارد. با شیوه‌ای منظم، مرتب و دوراندیشانه عمل می‌کند. نیاز به کسی دارد که او را درک نموده و پی به ارزش‌های او ببرد.
معنای ساختاری: عزم راسخ، پایداری و مقاومت در برابر تغییرات، نظم محتاطانه

آبی در ترکیب با قرمز: طالب برقراری روابط عاطفانه، خشنود کننده و هماهنگ با دیگران است. آرزوی یک دوستی صمیمانه را در سر می‌پروراند که در آن محبت، فداکاری و اعتماد متقابل وجود داشته باشد. از لحاظ همکاری با دیگران،



به خوبی عمل می‌کند؛ ولی مایل نیست که نقش رهبری را به عهده گیرد. نیاز به یک زندگی خصوصی دارد که استوار بر درک متقابل بوده و از اختلاف و نفاق به دور باشد.
معنای ساختاری: کامیابی عاطفی

آبی در ترکیب با زرد: در جستجوی یک رابطه عاطفی با دیگران است که کامیابی و خوشبختی را به همراه خود داشته باشد. از

استعداد، شور و شوق عاطفی شدید برخوردار است. برای ایجاد ارتباط عاطفی مورد نظر خود، روحیه کمک بخشی و سازگاری را در صورت لزوم دارد؛ و از دیگران نیز توقع دارد که همین طرز تفکر را داشته باشند. با اراده و سازگار است. احساس آرامش فقط موقعی در او به وجود می آید که ارتباط نزدیکی با یک شخص، یک گروه یا یک سازمان برقرار کند که بتواند متکی به آن باشد. در مورد خواسته های عاطفی پافشاری می کند و در انتخاب همسر بسیار سخت گیر است. خواسته او برای استقلال عاطفی مانع از آن می شود که عواطف عمیقی نسبت به دیگران داشته باشد.

معنای ساختاری: وابستگی عاطفی، سودمندی در مسیر منافع گروهی

آبی در ترکیب با بنفش: تمایل به داشتن احساسات لطیف و حساس، به طوری که بتواند وجود خود را در آنها غرق سازد. در برابر هر چیز زیبا یا دارای حسن سلیقه، پاسخ مثبت نشان می دهد. فردی حساس است و نیاز به محیط های زیبا یا همسری دارد که به اندازه او حساس بوده و قدرت درک داشته باشد، تا هر دوی آنها بتوانند از یک صمیمیت نزدیک برخوردار شوند. خود محور است. بنابراین با سرعت حالت تهاجمی می گیرد و عواطف خود را بروز می دهد.

معنای ساختاری: داشتن طبع حساس، دوستدار زیبایی، حساسیت عاشقانه



آبی در ترکیب با قهوه ای: دوستدار یک زندگی عاری از کشمکش های درونی است که در آن احساس امنیت و آسایش جسمانی نماید. دلش می خواهد که دیگران با او با ملایمت و مهر و محبت رفتار کنند. از توخالی بودن زندگی و انزوا هراس دارد. از تلاش زیاد اجتناب می کند و نیاز به مستقر کردن وضع اجتماعی خود، امنیت و مصاحبت آرام بخش دارد. توانایی کسب لذت جسمانی را دارد، ولی می خواهد که این فعالیت به دور از عواطف

باشد و همین امر مانع از آن می گردد که عواطف عمیقی در وی پدید آید.

معنای ساختاری: آسایش برای لذت بردن، عادت راحت طلبی

آبی در ترکیب با سیاه: نیاز فوری به استراحت، تسکین خاطر و درک مسالمت آمیز و محبت آمیز دیگران دارد. این احساس در او وجود دارد که با بی احترامی با وی رفتار شده است و در نتیجه افسرده و خشمگین است. تا وقتی که دیگران وضع او

را درک نکرده‌اند، وضعیت خود را غیرقابل تحمل می‌داند. نیاز به مصاحبت گرم و صمیمانه دارد، ولی از نزدیکان خود توقع دارد که همواره توجه خاصی به او کنند.
معنای ساختاری: آرامش مطلق

سبز: با اینکه در شرایط موجود با دشواری‌هایی روبرو است، ولی تلاش می‌کند تا با کمک قدرت تصمیم و نرمش‌پذیری اراده، موقعیت خود را محکم کرده و استقلال عمل خود را حفظ نماید. بر مخالفت‌ها غلبه کرده و دیگران به ارزش او پی ببرند. در خواسته‌های خود پافشاری می‌کند و مایل است که عقاید خویش را به کرسی بنشانند.

معنای ساختاری: قدرت تصمیم و اراده محکم

سبز در ترکیب با قرمز: دنبال موفقیت است و می‌خواهد که بر موانع و مخالفت‌ها غلبه کرده و خودش تصمیم بگیرد. هدف‌های خود را دست تنها و با ابتکار عمل



پیگیری کرده و دوست ندارد که متکی بر حسن نیت دیگران باشد. قدرتمند است و یا در موضع قدرت قرار دارد. روحیه پشتکار خود را در برابر موانع و مخالفت‌ها حفظ می‌کند. با بی‌تفاوتی شکست‌ها را می‌پذیرد و سازگاری لازم را به عمل می‌آورد تا از صلح و صفا و آرامش برخوردار شود.

معنای ساختاری: فعالیت هدفدار، ابتکار کنترل شده

سبز در ترکیب با زرد: نیاز به آن دارد که دیگران به ارزش او پی ببرند. بلندپرواز است و می‌خواهد که در دیگران تأثیر گذارده و به او به چشم یک فرد مورد علاقه مردم و قابل تحسین بنگرند. تلاش می‌کند تا هر چه بیشتر به دیگران نزدیک شود. می‌کوشد تا موقعیت خود را بالا ببرد. دست از هدف‌های خود دست بر نمی‌دارد و می‌کوشد تا از طریق انعطاف‌پذیر بودن و سازگاری بر این مشکلات غلبه کند.

معنای ساختاری: طلب تمجید و ستایش از دیگران، بلندپروازی

سبز در ترکیب با بنفش: مایل است که تأثیر مطلوبی در دیگران به جا گذارده و به عنوان یک شخصیت استثنایی به شمار آید. بنابراین پیوسته مراقب است که ببیند آیا در این کار موفق شده است یا خیر و دیگران چگونه نسبت به وی واکنش نشان می‌دهند. برای کسب نفوذ توجه خاص دیگران، روش‌های زیرکانه‌ای را به کار



می‌گیرد. در برابر زیبایی‌ها یا چیزهای اصیل حساسیت نشان می‌دهد.

معنای ساختاری: دلپذیری، غیرمستول

سبز در ترکیب با قهوه‌ای: با اینکه احساس می‌کند دیگران توقع زیادی از او دارند و از فعالیت زیاد خسته شده است، ولی هنوز مایل است که بر مشکلات غلبه کرده

و موقعیت خود را محکم نماید و در وجود خود توجهی به آثار ناگوار این تلاش نمی‌کند. اگرچه فرد مغروری است ولی در عقاید خود نرمش‌پذیر است. نیاز به آن دارد که دیگران به ارزش او پی‌ببرند و زندگی‌اش امن و آسان و مشکلاتش انگشت شمار باشد؛ می‌کوشد تا آینده‌ای امن، راحت، همراه با احترام بسازد.

معنای ساختاری: طلب آسایش جسمانی

سبز در ترکیب با سیاه: می‌خواهد به خودش و دیگران ثابت کند که هیچ چیز در او تأثیر نمی‌گذارد و معنای ضعف را نمی‌فهمد؛ در نتیجه با خشونت یا شدت عمل، رفتار می‌کند. عقایدش مستبدانه و خودسرانه است. از هر نوع سازش، خودداری می‌کند.

معنای ساختاری: تعصب داشتن نسبت به درستی عقیده خود

قرمز: فعال، زنده‌دل و با روحیه است و از فعالیت لذت می‌برد. فعالیت او در جهت کامیابی یا پیروزی است و می‌خواهد که زندگی‌اش همیشه پر باشد. قرمز یعنی محرک، اراده برای پیروزی و تمام شکل‌های شور زندگی و قدرت از تمایلات جنسی گرفته تا تحول انقلابی؛ انگیزه‌ای است برای فعالیت شدید، ورزش، پیکار، رقابت، تمایلات جسمانی و عملیات تهورآمیز.

معنای ساختاری: تأثیر یا قدرت اراده

قرمز در ترکیب با زرد: دمدمی مزاج و اجتماعی است. نیاز به آن دارد که احساس کند حوادث در مسیر دلخواه او حرکت می‌کنند و در غیر این صورت؛ تحریک می‌تواند موجب فعالیت‌های تغییرپذیر یا سطحی وی گردد. تمایل به گسترش زمینه‌های فعالیت خویش دارد و پافشاری می‌کند که امیدها و افکارش واقع‌بینانه باشند. نسبت به آینده خوش‌بین است. در برابر هر چیز تازه، جدید یا شگفت‌انگیز واکنش مثبت نشان می‌دهد.

معنای ساختاری: فعالیت وسیع، توسعه فعالیت در زمینه‌های جدید

قرمز در ترکیب با بنفش: ذهن او مملو از چیزهایی است که از نوع بسیار مهیج هستند و به طرز شیفته کننده و یا به نحو دیگری وی را تحریک می کنند. می خواهد شخصیتی هیجان آور و جالب باشد تا نفوذی دلپذیر و مؤثر در دیگران داشته باشد. با آمادگی در فعالیت هایی شرکت می کند که هیجان آمیز و محرک هستند. دوست دارد، احساس نشاط نماید.

معنای ساختاری: حساسیت نسبت به تحریک



قرمز در ترکیب با قهوه ای: چون زندگی را آسان می گیرد و آرزوهایش را محدود به آسایش و امنیت می کند، لذا بلند پروازی های خود را کنار گذارده و آرزوی کسب اعتبار و حیثیت را مقدم می دارد. آسایش و امنیت معقول را بر نتایج یک جاه طلبی بزرگ ترجیح می دهد.

معنای ساختاری: آرزومند آسایش و اعتبار

قرمز در ترکیب با سیاه: احساس می کند که در یک وضعیت خلاف میل خود به دام افتاده و قادر به جلوگیری از آن نیست. از آنجایی که تردید دارد به هدف های خویش برسد، لذا دچار خشم و بدخلقی می شود. ترکیب قدرت و تعصب گاهی باعث نیروی منفی و اهریمنی می شود.

معنای ساختاری: خشم و بدخلقی، قدرت و تعصب

زرد: نیاز به یک تغییر در شرایط یا در روابطش دارد تا به این طریق بتواند از فشار روحی نجات یابد. در جستجوی راه حلی است که امکانات تازه و بهتری را به وی عرضه



کرده و او را نسبت به برآورده شدن آرزوهایش امیدوار سازد. مجذوب هر چیز تازه، جدید و مهیج می شود. در معرض خسته شدن از یکنواختی، چیزهای عادی یا مرسوم قرار دارد. نیاز به دلگرمی و قوت قلب دارد. معیارهای بسیار دقیقی برای انتخاب همسر خود به کار می برد و خواستار تضمین هایی در برابر زیان یا ناامیدی احتمالی است. زرد نمایانگر توسعه طلبی بلامانع، آسان گرفتن یا تسکین خاطر است.

معنای ساختاری: توسعه طلبی بلامانع، آسان گرفتن



زرد در ترکیب با بنفش: قوه تخیل بسیار قوی دارد، خیالباف است یا در خواب و خیال به سر می برد. آرزو دارد که چیزهای جالب و هیجان آوری روی دهد و می خواهد که دیگران جاذبه و گیرایی او را بستایند. خیالباف و حساس است و در جستجوی راهی است تا این صفات خود را بروز دهد؛ چیزهای غیرعادی و یا ماجراجویانه موجب برانگیختن علاقه یا شور و شوق او می شود. **معنای ساختاری:** فریب خیالبافی، عطش ماجراجویی

زرد در ترکیب با قهوه ای: دچار ناامیدی شده و نیاز به نوعی کمک دارد. خواستار آسایش جسمی، امنیت کامل و فرصتی برای بهبود است. احساس ناامنی می کند، لذا طالب استقرار موقعیت اجتماعی خویش، ثبات، امنیت عاطفی و محیطی است که آسایش بیشتر و مشکلات کمتری را به او عرضه کند. **معنای ساختاری:** امنیت کامل، آسایش عاری از مانع



زرد در ترکیب با سیاه: می کوشد تا از طریق تصمیم گیری های سریع، خودسرانه و نسنجیده و یا تغییر مسیر خود از دست مشکلات، دشواری ها و اضطراب های خویش بگریزد. دست به تصمیم گیری های ناگهانی و خطرناک و بی پروا می زند. هر اندرزی را از دیگران رد می کند. از لحاظ انتخاب همسر بسیار سخت گیر است.

معنای ساختاری: بحران ناگهانی، تصمیمات خودسرانه

بنفش: نیاز به آن دارد که خود را با کسی یا چیزی همانند سازد و آرزو دارد که با کمک خلق و خوی جذاب و دوست داشتنی خود، نظر دیگران را به سوی خویش جلب نماید. احساساتی است و آرزوی یک محبت عاشقانه را در سر می پروراند. بنفش حالت قرمز (سلطه) و آبی (تسلیم) را حفظ کرده و به حالت همانندسازی

می‌رسد که این همانندسازی نوعی اتحاد عارفانه و درجه بالایی از صمیمیت همراه با حساسیت است که منجر به ادغام کامل ذهن و هدف می‌گردد.
معنای ساختاری: اتحاد عارفانه ادغام کامل ذهن و هدف

بنفش در ترکیب با قهوه‌ای: دلش می‌خواهد که در یک فضای خوشگذرانی و پر تحمل به سر برد. عشق و محبت خود را پنهان می‌کند. مشکل پسند و دوستدار زیبایی بوده و سلیقه خاص فرهنگی دارد. خصوصاً در زمینه‌های هنر و خلاقیت هنری بسیار تلاش می‌کند تا با کسانی دوست شود که می‌توانند وی را در این رشد فکری یا هنری یاری نمایند.
معنای ساختاری: لذت و شور زندگانی

بنفش در ترکیب با سیاه: قادر نیست بدون احتیاط‌های ذهنی روابط نزدیکی با دیگران برقرار سازد. خواستار استقلال عمل در دوستی است. خواستار کمال مطلوب است که تاکنون تحقق نیافته است. احساس می‌کند که چنانچه خیلی زود به دیگران اعتماد کند در معرض خطر سوءاستفاده شدن قرار خواهد گرفت؛ لذا از دیگران می‌خواهد که خلوص نیت خود را ثابت کنند.
معنای ساختاری: نشانه ماوراءالطبیعه بودن است.



قهوه‌ای: در جستجوی رها شدن از مشکلات و شرایط نامنی است تا ضمن آسایش جسمانی، فرصتی برای تسکین و بهبود خود داشته باشد. افراد تنها که مکانی را برای استراحت و آرامش ندارند؛ غالباً رنگ قهوه‌ای را انتخاب می‌کنند. همچنین افرادی که خواستار احترام از جانب دیگران هستند از این رنگ استفاده می‌کنند.

معنای ساختاری: نیازمند آرامش و احترام

قهوه‌ای در ترکیب با سیاه: سعی می‌کند فردی آرمان‌گرا باشد. ولی هدف‌های موهومی دارد، چون از زندگی بسیار ناامید شده است لذا به آن پشت می‌کند و با دیده نفرت به زندگی می‌نگرد. مایل است که کلاً زندگی را فراموش کرده و بعداً ر یک شرایط راحت و عاری از مشکل، وضع روحی خود را سروسامان دهد.

معنای ساختاری: خستگی، استهلاک

سیاه: شرایط موجود را برخلاف میل خود و بسیار طاقت فرسا می‌بیند. اجازه نمی‌دهد که هیچ چیز در افکار او تأثیر بگذارد. بیانگر فکر پوچی و نابودی است که خود را نیز نمی‌کند. سیاه به معنای منفی بوده و نقطه مقابل آن مثبت، رنگ سفید است. سفید به صفحه خالی می‌ماند که داستان را باید روی آن نوشت ولی سیاه نقطه پایانی است که در فراسوی آن هیچ چیز وجود ندارد.

ترکیبات چند رنگی

ترکیب چند رنگ با هم نشانه شادی است. جشن و سرور و مراسم مختلف، یادآور ترکیب رنگ‌ها با خلوص بالا و شفاف است. همچنین شغف کودکانه و سادگی با رنگ‌های اصلی و ترکیبی نشان داده می‌شوند.

۴- شیوه تدریس

جداسازی متن نمایشی و توصیفی

شیوه تدریس به صورتی است که هنرجویان به صورت تئوری و عملی با متون مختلف در ارتباط باشند و به درک کاملی در این زمینه برسند از این رو هنرجویان را به دو گروه تقسیم کرده و دو متن متفاوت را در اختیار هر گروه قرار دهید. سپس به مقایسه دو متن پرداخته و به نتیجه نهایی آن در خصوص شناسایی متون توصیفی و نمایشی دست یابند.

تیم تولید و جایگاه طراح لباس

برای درک بهتر و انتقال دقیق تر مفاهیم به هنرجویان، چند نمونه تیتراژ، نمایش داده می‌شود و از هنرجویان خواسته می‌شود که به ردیف‌بندی عوامل و اسامی آنها را توجه کنند و جایگاه هر فرد با موقعیت شغلی را در یابند. به صورت گروهی می‌توانند یک تیتراژ فرضی بسازند.

ارتباط افراد در تیم تولید

با نمایش پشت صحنه چند فیلم، هنرجویان با نحوه کار افراد و عوامل تولید آشنا شوند. سپس با نظارت هنرآموز، هنرجویان یک گروه تولید برنامه در کلاس تشکیل دهند و به هر یک از اعضا وظیفه‌ای محول شود و یک برنامه کوتاه نمایشی اجرا گردد.

تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی

با نمایش فیلم‌های مختلف، شخصیت‌های هر داستان توضیح داده شود و هنرجویان

با شخصیت‌های اصلی و فرعی فیلم آشنا شوند. لباس هر شخصیت مورد ارزیابی قرار گرفته و همچنین با دیگر شخصیت‌های فیلم مقایسه شود. به این صورت هنرجویان به نقش و اهمیت لباس شخصیت‌ها و ارتباط لباس‌های مختلف پی خواهند برد. به طور مثال لباس شخصیت مثبت و منفی دارای چه ویژگی‌ها و تفاوت‌هایی هستند. نقش لباس در ارائه خصوصیات شخصیت‌ها در فیلم تا چه میزان اهمیت دارد.

جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش

هنرجویان پارچه‌های متعددی را به کلاس آورده و به کمک هنرآموز، مورد بررسی قرار دهند. سپس با توجه به جنس پارچه‌ها برای شخصیت‌های نمایش؛ پیشنهاد پارچه مناسب دهند.

تشخیص ملزومات طبق متن

بخش‌های مختلفی از فیلم‌ها در کلاس نمایش داده شود و نقش و اهمیت ملزومات در شکل‌گیری شخصیت افراد، توضیح داده شود. هنرجویان با نظارت هنرآموز، در کلاس به صورت گروهی متنی را انتخاب کرده و با توجه به کاراکتر، ملزومات لباس را انتخاب کنند. هنرجویان مجموعه‌ای از ملزومات را به کلاس همراه بیاورند و در کلاس با استفاده از آنها شخصیتی را به نمایش گذاشته و از هم‌کلاسی‌هایشان بخواهند شخصیت مورد نظر را حدس بزنند.

۵- نکات ایمنی و بهداشت

رعایت اصول بهداشت در کارگاه و حفظ ابزار کار، هنرجویان در موقع استفاده با ابزار و نرم‌افزارهای کامپیوتری، دقت لازم در حفظ وسایل را داشته باشند. استفاده صحیح از دستگاه‌هایی نظیر: ویدئو پروژکشن، لپ‌تاپ و مراقبت از فیلم و سی‌دی رعایت بهداشت محیط کلاس در حین اجرا و تهیه کارهای کلاسی. رعایت بهداشت فردی و محیطی در هنگام اجرای کلاسی.

۶- شیوه ارزیابی اهداف توانمندسازی

مشاهده عملکرد، پرسش و پاسخ کلاسی



- **جداسازی متن نمایشی و توصیفی:** ارزیابی مرحله‌ای و به صورت مشاهده عملکرد هر گروه و مقایسه آن با گروه‌های دیگر انجام شود. می‌توان نمره را به صورت کار گروهی در نظر گرفت و میزان مشارکتشان را در تقسیم کار ارزشیابی کرد.
- **تیم تولید و جایگاه طراح لباس:** ارزشیابی به صورت کار در منزل و انتخاب تیتراژ و باز آفرینی تیتراژ و همچنین کار گروهی برای تهیه یک تیتراژ فرضی صورت می‌گیرد.
- **ارتباط با افراد تیم تولید:** نقد و بررسی، افراد و عوامل در فیلم (کار کلاسی)، تقسیم‌بندی کار تولید فیلم (کار گروهی)، توضیح عملکرد هر یک از اعضای گروه در ساخت فیلم.
- **تجزیه و تحلیل شخصیت نمایشی:** کار کلاسی به صورت گروهی انجام می‌شود و نمایش فیلم با بررسی شخصیت‌های فیلم صورت می‌گیرد.
- **جداسازی انواع پارچه به نسبت نقش:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار کلاسی، به شیوه انتخاب اعضای گروه طراحی و خیاطی، همچنین اجرای تیتراژ صورت می‌گیرد و ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها صورت می‌گیرد.
- **تشخیص ملزومات طبق متن:** ارزشیابی تکوینی به صورت کار گروهی کلاسی انتخاب ملزومات مناسب و به کارگیری آنها در لباس و ارزشیابی نهایی به نسبت کار گروه‌های کلاسی و مقایسه آنها با یکدیگر صورت می‌گیرد.

ارزشیابی شایستگی طراحی و دوخت لباس شخصیت

<p>شرح کار: هنرجو در این واحد یادگیری مهارت دوخت و آماده‌سازی لباس شخصیت برنامه‌های تلویزیونی را براساس متن و ویژگی‌های برنامه کسب می‌کند.</p>			
<p>استاندارد عملکرد: طراحی لباس و آماده‌سازی لباس بر اساس ویژگی‌های شخصیت نمایشی و هدایت و همکاری با تیم دوزنده طبق متن نمایشی شاخص‌ها: ■ طراحی لباس بر مبنای جایگاه افراد در برنامه تلویزیونی با رعایت اصول فنی و هماهنگی با تیم طراحان، دوزندگان و دستیاران ■ دوخت لباس شخصیت‌های برنامه‌های تلویزیونی بر اساس جایگاه آنان و نوع برنامه تولید شده</p>			
<p>شرایط انجام کار و ابزار و تجهیزات: زمان: ۴ ساعت مکان: استودیو لباس یا کارگاه طراحی و دوخت ابزار و تجهیزات: ابزار ترمیم لباس - وسایل دوخت و دوز - ابزار طراحی - نرم‌افزارهای طراحی لباس</p>			
<p>معیار شایستگی:</p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	طراحی لباس بر مبنای شخصیت نمایشی و آناتومی	۱	
۲	هماهنگی تیم طراحی با تیم دوزنده	۱	
۳	هماهنگی با گروه دوخت لباس و ارائه نهایی	۲	
	<p>شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست محیطی و نگرش: عدم استعمال دخانیات، وجود تهویه مناسب، رعایت ایمنی به منظور جلوگیری از خطر آتش سوزی به دلیل قابل اشتعال بودن پارچه‌ها و مواد دیگر در این کارگاه، وفاداری به متن و تاریخ، دفع صحیح زباله، استفاده از پارچه‌های طبیعی، منظم بودن، مردم‌داری، اخلاق حرفه‌ای، روحیه کار جمعی، تفکر انتقادی</p>		
	<p>میانگین نمرات</p>		
			*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			